100% COMMODORE 100% COMMODORE 100% COMMODORE

COV

Commodore Világ

FÜZETEK

Nr.01-02.
I.évfolyam
1995/szeptember-október
ISSN 1219-4433



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 398,- Ft
Előfizetéssel: 338,- Ft

C64 programozástechnika

Amiga felhasználói rovat

C64 és Amiga leírások

C64 felhasználói rovat

AMIGA NEWS

Elsősegély

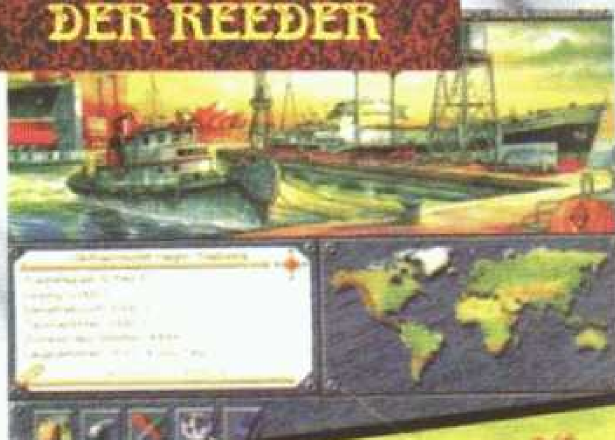
TökösMákos

Térképek

COMMODORE VILÁG FÜZETEK ● Nr.01-02 ● I. évfolyam ● 1995/szeptember-október

AMIGA NEWS

DER REEDER



ALIEN BREED 3D





ERBEN DER ERDE

BOMBMANIA



FEARS



CLOCKWISER



IRON GATE



COALA



MAD NEWS



Tartalom

Tartalom, bevezető...
- **Bevezetőnek egy kis tartalom** 1

AMIGA NEWS
- **Unokáink sem fogják látni** 2

Battles of Napoleon (C64, Amiga)
- **Abból is a scenery disk, már akinek működik** 4

PIRATES! (C64, Amiga)
- **Nélküle már hiányérzetünk lenne** 6

King's Bounty (C64, Amiga)
- **A király kókuszos csokijáról sem lehet eleget írni** 7

FIGHTERZZZ (Amiga)
- **Összefoglaló az Amigán megjelent verekedős játékokról (Mortal Kombat I-II, Street Fighter 2, Elfmania, Body Blows & Galactic, Rise of the Robots)** 13

TökösMákos
- **Deuteros (Amiga), Law of the West (C64), Legions of Death** 17
- **Loco (C64, Amiga), Lords of Doom (C64, Amiga)** 18
- **Rambo 2 (C64, Amiga), Scarabeus (C64)** 19
- **Space Taxi (C64), Spike the Viking (C64)** 20
- **Terminator 2 (C64, Amiga), VIZ 100% (C64, Amiga)** 21
- **Werevolwes (C64), Wings of Fury (C64, Amiga)** 22

Elsősegély
- **Óh, Chuckychuckychucky! (Még mindig hogy jön ez ide?!)** 23

MAPS
- **Master of Magic (C64)** 30
- **Ambermoon (Amiga)** 31

ELITE sorozat - Közkívánatra (C64, Amiga, Plus/4)
- **A legendás CoV 1-8 cikksorozat csak most egyben!** 32

Dungeon Master - Közkívánatra (Amiga)
- **Aktuális feleleveníteni, a 2-es megjelenésekor** 45

C64 felhasználói rovat
- **Planetárium** 48
- **ROMUZAK Editor** 49
- **Sorter Boot, Sprite Editor, Voice Master** 51

C64 programozástechnika
- **Mouse Pointer 3** 52
- **Osztott rasztercsíkok, Interlace rasztercsíkok** 53
- **Raster rugó, Screen scroll** 54
- **A sinus** 55
- **Sinusraster** 56
- **Számkiíratás** 57

AMIGA felhasználói rovat
- **Az** 58

A C64 és az Internet
- **Ez nem mese, olvassátok el!** 61

Hirdetések
- **Aprócskák** 64

Épp ez jutott eszünkbe...

Jó estét, jó szurkolást kívánunk minden Commodore-os halandónak, aki a képernyő előtt ülve kiegészítő táplálék gyanánt az új Füles-t, khm. akarom mondani a CoV füzetek első(-kettő) számát vette magához. Hogy sikerül-e majd megemészteni, azt ki-ki saját belátására bízzuk, azonban a változatosság kedvéért elemezzük pár szóval ezen papírhalmaz történetét.

A formabontásról: vagyis az A/4 helyett miért jobb a B/5 formátum (a következő 2 évezredben úgyis minden levél ezzel fog foglalkozni). Most rendkívül okosak leszünk: nem akartuk saját magunkat utánozni. Bármennyire is hihetetlen, de innen fúj a szél. A névváltozást nem volt egyszerű átvészelni, és hivatalosan a Computer Világ nem új lapként került piacra, hanem a Commodore Világ-nak változott meg a neve. Így megmaradt a CoV logo, a formátum stb. Ez persze némi hátránnyal is járt, sokan a mai napig Commodore Világ-ot vesznek a szájukra, amikor a CoV-ról beszélnek, és utóbb helyesbítenek. A hivatali oldalát tekintve tehát nem lehetett ismét Commodore Világ néven lapot indítani, mert az hivatalosan meg sem szűnt, csak a neve változott meg, ezért lett Commodore Világ Füzetek. A Füzet szó persze nem ad okot a kisebb formátumra. Okot ad viszont az imént említett tény, nem szeretnénk, ha banális keveredéseket okoznánk, szemléltetni szeretnénk egyfajta alá-felé-rendeltségi viszonyt, azaz az anya lap a Computer Világ marad, melynek kisöccse a Commodore Világ Füzetek. Az árról: Morogni azt lehet, de a piac törvényeit nem tudjuk befolyásolni. Ez azt jelenti, hogy a Commodore tábor rohamos beszűkülésével egyenes arányban áll az alacsonyabb példányszám is. Nem hisszük, hogy tovább kellene ragozni a dolgot, egy azonban biztos, az előfizetőknek jelentős kedvezményt tudtunk biztosítani, és tudunk a jövőben is. A lényeg: Ez a kiadványunk 64 oldalon garantáltan PC-mentes. A következő 2 szám is összevontan jelenik meg december elején. Addig is tartsatok ki valahogy!

CoV

Commodore Világ füzetek
1995/szeptember-október
I.évfolyam (Nr.01-02.)
Megjelenik: 2 havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Stallone (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Balázs Károly (JokeRSoft), Bodnár János, Dzsambo Steven, Füzesi Zsolt, Gumiboy, Kis Róbert (Anystone), Kovács Péter (J.W.Smith), Kószó József (JOE), Molnár Zsolt (DoT), Nagy István (PILU), Richter Attila (Rici), Simai András, Tarján Péter (TeePee), Torba László.

Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekkeket felhasználni!

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1219-4433
AGROPRINT Nyomda, Gyál
(Munkaszám: 95/151)
Felelős vezető: Tóth László


Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

nyes kiadás, 20 db. régen elfeledett szöveges kalandjáték található a gyűjteményben. Bármennyire is hihetetlen, de a játékok között több egykoron még ZX Spectrumra jelent meg. A 20 játékból álló csokort a kiadó elsősorban fiataloknak (10 évtől) ajánlja.
Géptípus: A500/A1200, min.0.5 MB.

MEGATRAVELLER II./*Action 16.*

A *Quest for the Ancients* alcímet viselő szerepjátékot ugyancsak ismerhetjük már PC-n. Ezúttal Amiga 500-on jelent meg. A játékban egyébként csoda-űrhajónkkal kalandozhatunk bolygók között, miközben különféle feladatokat kell megoldanunk.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

SIMON THE SORCERER 2./*Adventure Soft*

Hurrá! Végre valami színvonalas alkotás, ami egyidőben jelent meg a PC- verzióval. Így ne is írunk többet róla, miután egy teljes leírást találhattok a CoV 60-ban.
Géptípus: A1200/CD32

WHALE'S VOYAGE II./*Neo*
Ez már a második! A 7 disken megjelent szerepjáték méltó utódja az első résznek. A 3D játéktér kidolgozása kifinomultabb lett. Az **Ambermoon**-on edzett játékosoknak azonban valószínűleg nem lesz nehéz átrágniuk magukat a rengeteg labirintuson.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

SZIMULÁTOR

COALA/*Empire*
Igen jól sikerült harci-helikopter szimulátor. A játék vektorgrafikás, egérvezérelt, egy szigeten játszódik, ahol hatalmas csetepaték várnak ránk. Sok sikert hozzá.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

OBSESSION/*Merlin*

Ezúttal flipperrel lepett meg minket a *Merlin*. 4 pálya, extrák stb. Lesz AGA-s verzió is.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

PINBALL ILLUSIONS/*21st Century Entertainment*

A PC-n már méltán nagy népszerűségnek örvendő flipper játék ezúttal CD32-re jött ki, semmivel sem alulmúlva a PC-s kollegát!
Géptípus: CD32

RALLY CHAMPIONSHIP/*Flair*

A *Flair* programjában egy kis autóval kell rohangásznunk körbe-körbe, valami pályaszerűségen. Ezt hívják általában autóversenynek, csak a kivitelezés lett egy picit dedós. Azért el lehet vele szórakozni.
Géptípus: A500/A1200/CD32, min.1 MB.

TURBO TRAX/*Arcane*

Na tessék, itt a következő. Ha valaki megmagyarázza, hogy 1995-ben mi indokolja ilyen autószimulátorok megjelenését, azt szeretettel várjuk. 1-2 játékos üzemmód, és minden, ami az előzőben is benne volt.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

WHEELSPIN/*Skidmarks*

Háááát? Úgy látszik sorba jönnek ki a "jobbnál-jobb" autószimulátorok. A **Wheelspin**-ben is egy kis degenerált autócskával kell rohangálnunk, azonban itt nem egy szabályos pályán körbe-körbe, hanem egy labirintusban össze-vissza. Azért mégis csak az a legjobb benne, hogy egy 4 játékos adapterrel akár négyen is nyüstölhetjük egyidőben a pályát.
Géptípus: A500/A1200/CD32, min.1 MB.

STRATÉGIA

DER REEDER/*Software 2000*
Ismerős a név, nem? **REEDEREI** néven pár évvel ezelőtt C64-en debütált egy hasonló mű, melyben a hajóépítéssel és hajózással kapcsolatos mindennemű tudományunkat bemutathatjuk. Amigán a téma a legendás **Ports od Call** megjelenésével vált népszerűvé, később a **High Seas Trader** ezt a sikert tovább koronázta. A programozó kezei közül olyan ismert progy-k kerültek ki, mint pl. **Bundesliga Manager Hattrick**, vagy **Kolumbus**. Nagyon színvonalas munka.
Géptípus: A500/A1200/CD32, min.1 MB.

FOR PRESIDENT/*Computec*

Sokan hódolnak az olyan stratégiai játékoknak, amelyekben egy bizonyos dollár papa személyében az a feladatunk, hogy minél nagyobb profitra tegyünk szert azzal, hogy kereskedünk, tőzsdézünk stb.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

MAD NEWS/*Ikarion*

Az *Ikarion* stratégiai játékában egy lap, a **MAD NEWS** főszerkesztőjeként kell tengetni életünket, persze eközben váratlan és furcsa feladatok várnak ránk...
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

ULTIMATE SOCCER MANAGER/*IMPRESSIONS*

Ez szintén PC-s átirat. Feladatunk a menedzselés, avagy egy csapat sorsa függ irányításunk sikerétől.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

LOGIKAI/EGYÉB

BOMBMANIA/*MegArt*

Hagyományos logikai blokk-játék, annyi plusszal, hogy itt a rajzfilmekből ismert kevenceinkkel (*Tom & Jerry, Speedy Gonzales, Pink Panther* stb.) játszhatunk. A játék 1 lemezen jelent meg.
Géptípus: A500/A120, min.1 MB.

CLOCKWISER/*Rasputin*

C64-en a hanyatlás utolsó fázisában tucatjával jelentek meg az ehhez hasonló logikai játékok. A ládatologató kategóriába tartozó játék nem egy nagy durranás...
Géptípus: A500/A1200/CD32, min.1 MB.

HOT BLOX/*Computec*

Egy újabb Tetris változattal találkozhatnak azok, akik beszerzik a játékot. A játék talán egyetlen erénye a 2 játékos opció. Más újítással nem találkoztunk.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

MAGIC SERPENT/*Computec*

Ki ne ismerné, még a Spectrum idejében népszerű **Snakepit**, meg hasonló kígyós játékokat. Nos, ez sem különb, meg kell akadályoznunk, nehogy annyit zabáljon az a fránya kígyó, hogy a hossza növekedése miatt utolérje magát. Háááát?
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

MIMIC/*Computec*

Nini, egy mimik! Mátrix táblás játék időlimittel, amelyben a memóriánknak igen nag szerepe lesz.
Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

Dzsambo Steven



BATTLES OF NAPOLEON

Alig 3 esztendeje, hogy Benke Gábor jászberényi olvasónk A CoV 23-ban tárta az olvasók elé ama jó tulajdonságát, miszerint szabadidejének nagy részét azzal tölti, hogy Borogyinonál szabdalja az oroszokat kedvenc C64-esén. Ő akkor azt regélte, hogy a ***Battles of Napoleon*** szerinte a legjobb stratégiai játék C64-en. Ezt persze azóta többen felül-überelték (ld. Storm Across Europe), azonban ez az értékén mit sem változtatott.

A CoV 23-ban egy részletes kezelési útmutatót kapunk a menüpontokról, valamint pár tippet a játékhoz. Barátunk azonban elfelejtett kitérni arra a különös tényre, hogy az egyébként C64-en 3 lemezoldalas játék 2-3. lemezoldala egy ún. Scenario disk, avagy pályát is tervezhetünk kedvünkre. Amiga tulajdonosok számára jó hír, hogy a játéknak van Amiga veziója is, bár mi még nem találkoztunk vele, viszont annyi bizonyos, hogy 1 lemez a játék és később egy újabb lemezen adták ki a scenario disket.

Ezúttal tehát a scenario disket vettük nagyító alá, akit a menüpontok leírása is érdekel, azoknak javasoljuk a CoV 23 beszerzését (még van belőle, úgyhogy a szerkesztőségen keresztül megrendelhető).

Ha nem akarunk sokat töltögetni, akkor a — C64-en — "*Frontside of Scenario disk*"-ről töltsük be a "*Fast*" file-t. (C64-en célszerű RUN kiadása előtt a keretszínt a POKE 53280,0-val átállítani). Ekkor megjelenik a főmenü. Az 1. pontot választva a gép generál scenario-t, a másodikkal a meglévőket szerkeszthetjük át, de a lényeges a 3. lesz. Ezt választva — C64-en lemezcserés-formázós őrület után (szükség lesz egy Save disk-re) — egyből a hadsereg generátorban találjuk magunkat.

A menüpontok:

CONTINUE: Továbblépés
EDIT an army: A tárban lévő hadsereg átszerkesztése.
LOAD/SAVE army: Félreértések elkerülése végett erre csak levélben válaszolok.
GENERATE an army: Ez következik most:
- *RANDOM Generated army*: Az!
- *SELECT standard unit*: A 265 (Amigán úgy 800) mintaegység közül kiválasztott alapján generál hadsereget.
- *GENERAL standard unit selection*: A megadott év szerint generál hadsereget.
- *Kérdés*: Mi az a Purchase unit?
- *Válasz*: Fogalmam sincs. Aki tudja, írja meg, én mindig 'No'-t választottam rá.
- *Kérdés*: Hogy szervezzünk egy teljesen új hadsereget?
- *Válasz*: A *Select standard unit selection*-ben 1 db. egység generáltatása. Ezt nem lesz nehéz felülírni.

Ezek közül választva előbb, vagy utóbb a *Leader organizational table*-ben kötünk ki. A kurzormozgatókat nem írom le, ami érdekes:

- *size leader change*: egység mérete
  - *REG* — ezred
  - *BRIG* — dandár
  - *DIV* — hadosztály
  - *COR* — hadtest
  - *ARM* — hadsereg
- *bonus*: a parancsok minősége 1-15-ig
- *return*: A parancsnok nevének megadása. A *#CHR LEFT* a még felhasználható betűk számát jelzi. A név után álló szám azt jelenti, hogy azon számú parancsnoknak van alárendelve (gyk. hadosztályparancsnok a hadtestparancsnoknak...).
- *reorganize leaders*: A parancsnokok "sorrendbe rakása". A nagyobb magasabbegységbe tartozókat egymás alá írja (gyk. a hadseregpk. alá a hadtestpk.-ot, alá a hadosztály- ill. azok dandárpk.-ait.). Ez egy kicsit zöld, de aki látja, meg fogja érteni.
- *continue*: Továbblépés a *unit organizational table*-be. Ekkor a következőket leljük:

- *reorganize unit*: Na, mint az előző, csak a csapatokkal.
- *size unit*: Alegység mérete.
  - *BATT* — zászlóalj
  - *REG* — ezred

BRIG — dandár
- *return*:
  1) Alegység neve (#CHR LEFT: karakterek lehetséges száma)
  2) *Superior leader*: Melyik magasabbegységbe tartozik az alegység. A parancsnok számát kell megadni.
  3) *Attacked leader*: Melyik parancsnok tartózkodjon az egységnél. Ennek a számát kell megadni.
- *continue unit editor*: Az alegységeket szerkeszthetjük meg vele. A módosítani kívánt jellemzőre (skip-re) rá kell vinni a kurzort, és "return".

A jellemzők:
#men: élőerő
#skrm: ebből csatár
TYPE 1: erről később
TYPE 2: erről később
TYPE 3: erről később
Nation: nemzetiség
Weapon: fegyverzet
Max eff: max. hatékonyság
efficiency: hathatóság
Fatigne: fáradtság
Op modifier: op.point kategória
Reinf.turn: hányadik fordulóban léptünk be a játékba
Reinf.sq: a belépési pont száma
Melée value: közelharci hatékonyság
Formation: felállási mód
Disraption: szétvertség
Ammo: muníció
Facing: merre nézzenek
Readiness: készültségi fok
% skrm out: a csatárok hány százaléka végezzen csatározást
Road mode: haladási mód (út vagy terep)
Cav.retreat: lovassági menekülés
Advance: üldözés
Frontline: frontvonalba állás
SKRM in/out: csatározás be/ki
- *continue*: Vissza a *main menu selection*-be

Ha több órai szenvedés után megszerkesztettük a hadsereget, akkor '*continue*'. Csodák csodájára a '**map editor**' tárul a szemünk elé:
- *edit map*: A tárban lévő térkép szerkesztése
- *new map*: Új térkép. Meg kell adni a szélességét, és a magasságát, aminek a szorzata nem lehet nagyobb 1.600-nál.
- *load/save map*: ez nagyon nehéz...
- *random map*: A gép generál térképet. A méretét meg kell adni. Ezeket leljük:
- *height of hills*: dombok magassága
- *streams/rivers*: patakok/folyók (mennyisége)
- *hills*: dombok (mennyisége)
- *swamps*: mocsarak (mennyisége)
- *woods*: erdők (mennyisége)
- *town*: faluk (mennyisége)
- *fields*: szántók (mennyisége)
- *generate map*: Az adott adatok alapján elvégzi a generálást
- *exit main menu*: vissza a főmenübe

A térkép szerkesztése:

Menu 1:
- *New map*: Új térkép. Ismerős az előző menüből.
- *exit*: a menü egyetlen értelmes pontja
- *other map*: kicsinyítés/nagyítás
- *add terrain*: A megadott karaktert rakja le addig, amig ki nem lépünk belőle.
- *auto terrain*: Az előzőhöz hasonló, csak egyszer rakja le a tereptárgyat.
- *menu 2*: Belépés a 2. menübe:

Menu 2:
- *return to menu 1*: Visszalépés az 1. menühöz
- *woods/ridge*: erdős lejtő
- *ridge*: lejtő
- *road*: út
- *stream*: patak
- *river*: folyó (nem lehet rajta átkelni, csak hídon!)
- *woods/road*: erdős út
- *sunken road*: süllyesztett út (hatástalan ellene a lovasság)

Az imént ismertetetteket a kurzor mozgatásának megfelelően rakja le.

Egyebek:

A program C64-en 128, Amigán 512 tereptárgyból álló készletet használ. C64-en ezek a következők szerint lettek elhelyezve:

0-2: Clear — Üres (1,3, ill. 5. magasságban: ezután mindig így lesz)
3-5: town
6-8: woods
9-11: field
12-13: swamp
14,117-127: woods/road
15-18, 37-48: ridge
49-60: woods/ridge
61-62: hilltop (dombcsúcs)
63-73: sunken road
74-76: ismétlések
77-82: redoubt (sánc)
83-98: ismétlések
99-116: road

Ha befejeztük a térképet, akkor 'continue'! Itt van az a pont, ahol a C64-esek kezdhetnek idegessé válni, mert a crackelt változatú "*Backside of scenario*" disken a "**Q**" és az "**E**" file-ok hibásak, ezért a szerkesztésnek itt vége szakad.

Ezután el kell helyezni az egységeket a térképen.

Azt ígértem, hogy visszatérek az egységszerkesztő 3 alpontjára. Íme:

TYPE 1:
0: gyalogság
1: lovasság
2: tüzérség

TYPE 2:
0: LN — soralakulat
1: LT — könnyű alakulat
2: HV — nehéz alakulat
3: FT — gyalogos tüzér
4: HS — lovas tüzér
10: LW — ?
11: MI — ?
13: KG — királyi alakulat
15: RI — karabélyos
17: GD — gárda

TYPE 3:
0: CH — lovasvadász
1: HU — huszár
2: LA — ulánus
3: DR — dragonyos
4: CU — lovas-karabélyos
5: LA — ulánus
8: FI — ?
22: JG — vadász
27: GD — gárda
28: - — nincs

Formation:
1: COL — oszlop
5: LIMB — felmozdonyozott (tüzérség)
6: ULIM — lemozdonyozott (tüzérség)
7: NORM — megszokott, rendes
10: OPEN — nyitott
0: LINE — vonal

Weapon:
0: MUS — muskéta
1: RIF — karabély
2: CRB — lovaskarabély
3: SBR — pallos, szablya

Huh! Ennyi, ha meg tudom szerezni a hibátlan verziót, nem hagyom befejezetlenül eme leírást sem. Addig is jó kalandokat Borogyinónál.

Pilu alias Nagy István

PIRATES!

KIEGÉSZÍTÉS



A jómúltkori 42 oldal után már csak egy kevéske adalék:
CoVboy bátyó kicsit megkeverte a hajókat, így tevékenysége nyomán ehhez némi helyesbítés az évkönyvben írtakhoz:
- 1560-ban a spanyol kalózvadászok szívesen jönnek galleonnal is, war galleon pedig 1680-ban nincs.
- A galleonok spanyol eredetű, angolok korszerűsítette hajók. A spanyol galleon szélesebb, laposabb, az angol galleon karcsúbb, mélyebb merülésű, a vitorlázata keskenyebb, de magadabb (bocs, nem kioktatás!)
- Ott az 1640-es játékokhoz írtaknál: új fregattunk, ha nem is gyorsabb, de gyorsabban, hamarabb lesz, mint új szlupunk.
- Egy kis történelmi helyesbítés, évszámelírás miatt (CoVboy műve) **(Hol a honoráriumom? — CoVboy)** a történelmi adaléknál: Santo Domingot 1586-ban foglalták el a spanyoloktól, 1568-ra sikeredett az évszám.

A kezdés és bevezető intrók kapcsán némi helyesbítés, kiegészítés (az én figyelmetlenségem):
- A "Tengeri Sólyom" az intro szerint nehéz sorsot megért kereskedelmi kapitány, a történelemben őfelsége I. Erzsébet angol királynő szabadkereskedői (gy.k. a "Királynő Kalózai") voltak. Így a játékban is szereplő Hawkins kapitány, Drake admirális és társaik. (A szépirodalomban szerepel egy *Geoffrey Thorpe* nevű hírhedt úriember is, aki nagy valószínűség szerint csak irodalmi alak, mert a viselt dolgai Francis Drake-re illenek nagyon.)
- Szegény francia "corsair" is zokon vehette, hogy egy kalap alá vontam a "pirate"-tel. Ő ugyanis az anya-országa engedélyével működő adófizető hivatásos kalóz (á la "privateer"), míg a pirate szabadrabló.

Az ostromoknál: Curacao erődje is csak szárazföldről ostromolható, ugyanúgy mint Cartagena és Barbados. (Cartagena eredetijét, a spanyolországi Cartagenát egyébként a punok alapították, a neve is Kis-Carthagot jelent, ha valaki emlékszik még rá történelemórái korából, vagy egy másik játékból.)

Az értékelésekhez: 180 ponttól kezdődően prince-hercegi címet kapunk, ennek már nincs felső határa, királyok már nem lehetünk. (Ha valakit érdekel: "duke", mint herceg akárki lehet **(Ez nem olyan biztos — Duke)**, ez adományozott hercegi cím, "prince"-nek pedig születni kell, de csakis a királyi családban.)

A parti-kasszánk egész pontosan 655.350 arany után nulláz le, FF FF 10-es szorzóval. Ugyanígy legfeljebb ennyi magánvagyonra tehetünk szert, de attól mondjuk nem nagyon kell félni, hogy ezt is túl fogjuk lépni.

Birtokainkat is csak 12.750 acre-ig tudja nyilvántartani a program, FF 50-es szorzóval, hiába kapunk ettől sokszor jóval többet.

De: egy-egy partiban, ha élesben, keményen kijátszunk, egy-egy zsákmányosztásra 700-800 ezer arany értékű cuccunk is összegyűlhet, kedvező háborús viszonyok mellett pedig 20-25 ezer acre birtokot is kaphatunk, ha szorgalmasak vagyunk, így a birtok és szajré többletjövedelme a korlátozott tárkapacitás miatt elveszik, ergo társadalmi munkában dolgoztunk. Így egy-egy parti során egy 10 éves kalózkarriert figyelembe véve a végelszámolásnál akár 100-200 ezer arany magánvagyonnal is szegényebbek lehetünk, mint amiért megdolgoztunk. Mivel sok év alatt éppen eleget kellett ebben a munkaformában éptenem a szocializmust és erősíteni a szocialista brigádverseny mozgalmat, ezért ebben a játékban is ezt várni el tőlem, hát azt már túlzásnak tartottam.

Ez csak monitorprogramból korrigálható, viszont onnantól kezdve kinek-kinek a saját lelkiismeretére, becsületességére van bízva ennek a valódisága.

A program úgy általában szereti és díjazza, ha keményen játszunk, nem szereti viszont a téblábolό, határozatlan játékot, abban valahogy jobban szeret a player-nek keresztbe tenni. Jól kezel egy gyorstöltő modult is, jót tesz a proggy játszhatóságának, nem kell annyit várni a töltögetéskor, viszont nem tesz jót a játéklemeznek, úgyhogy nem árt biztonsági másolat belőle!

Nem hadviselő ország csak a legalacsonyabb fokozatban díjazza a szövetségese ellenségének irtását, journeyman fokozattól már nem szokásuk.

A lövöldöző baráti kormányzók főleg a holland és angol játékok trükkjei, mindig a másik nemzet kormányzói szokták bedobni, ha ők éppen nincsennek háborúban a spanyolokkal. A célja igen kézenfekvő, egyike a program kedvenc sz.....ásainak: időhúzás! Szinte kivétel nélkül akkor kapjuk, ha úgy akarunk a városba menni nagy szajréval, hogy innen tovább közelben lévő kincsesflottára, vagy rokonunk térképrészét adó donhoz startolnánk. Egy-egy eredménytelen kísérlet 3 napot elvesz, mire a sokadikra végre sikerül a városba kecmeregni különféle variációkkal, annyi idő eltelt közben, hogy a kincsesflotta vagy az illető don már árkon-bokron túl jár!

A másik gyakori verzió a lövöldöző baráti kormányzóknál: időnként a felségvizeiken hemzsegnek a kalózaik. Ha elfogva őket, elkezdjük jólneveIten eyenként behordani, akkor a kormányzó megúnja, mit maceráljuk őt folyton egy-egy kalózzal, a harmadik alkalommal nagy valószínűséggel egy kiadós sortűzzel fog üdvözölni. Ilyenkor inkább gyűjtsünk össze neki 5-6 kalózt, és úgy adjuk át csokorban, mindjárt jobban értékeli (angolokra jellemző).

Ha a legénységünk fellázadt, hiába verjük ám le a fokolompost, mert utána létszám- és kasszaellenőrzést tartva azt fogjuk tapasztalni, hog szépen csöndben mindkettő alaposan megcsappant!

Még egy helyesbítés a hajókhoz, mert azóta én is fejlődtem ám közben:
A "pinnace"-nél nem értettem, hogy a "tartane"-nak, amivel azonosítottam, miért lett két árboca. Hát a minap a kezembe került egy hajózástörténeti kézikönyv, amit addig még nem ismertem, és ebből rájöhettem: azért, mert ő tényleg a "pinnace"! Ugyanis valóban létezett ez a kétárbócos vitorlás a XVI-XVII. század fordulója környékén. Pont úgy nézett ki, akár a játékban, mint egy mutáns, kétárbócos tartane. A játék után a nemzetisége is meglepett kissé: ugyanis holland hajótípus volt a kicsike! Hát, mondjuk ebben a game-ben éppen ők azok, akik a legkevesebbet használják.

Smacza úrfi táblázatához: úgy alapvetően igaz, de a kezdő városokat variálni szokta a program, mert pl. ugyanaz az 1620-as angol karrier kezdődhet Nevisen, Barbadoson, vagy éppen Eleutheran, vagy az 1660-as spanyol is Caracason, Puerto Bellon, vagy éppen Tortuga közelében, La Vega hűlt helyén, és ugyanígy a többiekre is van 2-3 verzió. De bejátszhat a választott nehézségi fokozat is, mert pl. az 1600-as franciában a két legalacsonyabb fokozatban trinidadi kezdést szoktam kapni, nehezebb fokozatokban pedig eleutherait.

Az elfogott kalózvadászok közül csak a spanyoloktól kaphatunk információt a kincses flottákról, angoltól, franciától, hollandtól nem, ezek választási lehetőség nélkül automatikusan váltságdíjra váró foglyaink lesznek. (Virgin-szigeteki dántól, St. Bathélemy-i svédtől még kevésbé, ők annyira csendben vannak, hogy a játékba sem kerültek be, pedig mennyivel nagyobb pankráció lehetne velük is.)

Torba László



KING'S BOUNTY

Mivel ez a legaranyosabb, "testhezálló", a kalandorok szívéhez nőtt játék (lehet benne kalandozni, verekedni, gondolkozni, stratégiát kidolgozni, és mindezt 2 tonna angol nyelvű szabálykönyv részletes ismerete nélkül), hát következzék némi adalék, gyakorlati tipphalmaz az eddig megjelentekhez (CoV 11, 14, 20/21 — bár ezekből ma már csak a legutolsó kapható).

(Mivel a T.Szerzők hivatkoztak rám a leírásban, én is belekotnyeleskedem helyenként, mivel nekem is szívügyem ez a játék — Bryan)

Először is: A game C64-en 2 lemezoldal, Amigán pedig mindössze 1 lemez. A C64-es kalózverzió itthon kifagyós változatban terjedt el. Szívesen művelte eme tulajdonságát csatákban és ostromfegyver vásárlásakor. Egy gyorstöltős cartridge-zsel eme rossz tulajdonságáról érdekes módon leszokott (Ez speciel az *Action Plus V.5.* Ha igaz, az Action Replay német nyelvű párja, "Wirklich", meg hasonló szövegei vannak.). Az Amiga verzió kivételesen nem mutatott ilyen jelenségeket.

Másodszor: Ugyancsak a C64 verziónál. Ha a proggy-nk nem hajlandó karaktert választani, a B oldal betétele után az "*Original disk*" B oldalát kéri (ez is azt műveli), akkor az alábbiak szerint tudunk egy monitor program segítségével a különböző karakterekkel kezdeni:

Betöltjük a B oldal "CDAT" nevű fileját, melyben a 12. byte a karakterünk (Hex 100B). ez alaphelyzetben 00, mely a lovag kódja. Ha ezt átírjuk, akkor 04-nél a keresztest, 08-nál a boszit, 0C-nél az öreg barbárt tudjuk alapállásból irányítani, "mentett állást" kérve. A karakterek alapkódszámai 4-es értékenként változnak, az utánuk lévő három érték az előléptetéseiknek van fenntartva. Mivel előléptetésekre mindenképpen szükségünk lesz, mert a heti járandóságunkat és a leadership pontszámát ugrásszerűen ezek emelik, és súlyosabb egyéneket csak egy-egy előléptetés után cipelhetünk magunkkal a palotából, ezért jobb, ha a közbenső értékeket békén hagyjuk. Az első 10 byte-ba pedig tetszőleges nevet fabrikálhatunk magunknak, a király és a program a továbbiakban eme néven tiszteli majd meg szerénységünket.

Jelent ugyan meg némi buherálási segédlet egy-két CoV-ban (CoV 14, CoV 18, CoV '93-as Nyári Különszám), ezek azonban csak a játék legelején használhatók, mert kapcsolódó középső meg felső byte-ok is vannak hozzá, különben hogyan lehetne pl. 350-400 cavalry-nk, 1200-1400 orkunk, vagy pl. 792 íjászunk buherálás nélkül játszva, de a sahariai 160.000-500.000 arany zsákmányokkal — fősárkány úr kastélyában négyszázkilencvenhatezervalamennyi arany volt a hadizsákmány — sem igen tudna mit kezdeni a proggy 2 byte-on. Már Continentiáról 100.000 feletti kasszával kell távoznunk, ha eredményt is akarunk elérni.

Egy-egy játékleírás után sokszor az az érzés tölt el bennünket, mintha nem is egészen ugyanarról a proggyról beszélnénk, úgy látszik, az egyes verziók között akkora különbség van. (Lásd példaként: "*Times of Lore*".) Most ezzel nem Titeket akarunk bántani, de tényleg így lehet, mert spéciel ez a game is kimondottan olyan az egyes részleteiben, feladataiban. Elküldhetnénk pl. a mi példányunkat, aztán kaján vigyorral leshetnénk, hogy mondjuk hogyan próbálnátok meg Sahariaban 10 sárkánnyal boldogan szétcincálni minden ellenfelet! Ekkora "haderőtől" (2000 hitpont) itt-ott nem futná többre attól a hadművelettől, amit "az ellenségtől való rugalmas elszakadás" néven ismer a hadtörténet. Igaz, a hadizsákmányok sem csak 25-30 ezresek, mert ebből nemigen telne 40.000-60.000-es összhitpont értékű csapat összeállítására. Már *Forestrian* is vannak benne 15.000 arany zsákmányt hozó ellenfelek, *Saharian* pedig százezres nagyságrendű zsákmányok, az ehhez

méretezett ellenfelekkel, de ugyanez áll *Continentian* is a főmágus bácsi környékére, ha pl. a leírás szerinti dwarf csapattal próbálnánk meg odajutni. A palota mögött-mellett az első két sereg még csak dwarf-ghost-gnom vegyes volt, néhány gyengébb fajjal körítve, de a főmágus kunyhója előtt a 2x6 ghost és 12 dwarf volt már az olcsó töltelékáru a 7 troll mellett! (Igaz, ez a keresztes esetében, a boszinak laza 11 trollos csapat jutott, míg a lovagnál és a barbárnál meglepetésre egy igen gyenge gárda, a trollos csapat nálunk eltévesztette a házszámot, mert a szomszédos ösvény végében lévő farkastanyát őrizte igen szigorúan!)



Abban már sikerült egyszer megegyezni, hogy a tárgyak és egyebek helyei az irányított karaktertől függően változnak. Ez igaz is lehet abban az esetben, ha olyan proggy-nk van, amelyik hajlandó karaktert választani. A magunk által kreált karakterek esetében azonban minden spéci dolog és személy mindig ugyanott lesz.

Variálódnak viszont minden új játékban a ládák tartalmai véletlenszerűen, és a terepen az ellenséges bandák összetétele, ereje, ez karakterektől függően is változik.

A karakterektől függően változik a király bácsi hozzáállása is, a lovagnál 2+6+6, a keresztesnél 2+5+6, a boszinál 3+3+6, a barbárnál 1+4+5 lázadó elfogása után hajlandó elismerését előléptetéssel és járandóságunk megemelésével tudomásunkra hozni.

Szegény csajszi leadership-pontjainak a növekedése az előléptetések alkalmával a férfiakénak csak 60%-a, nesze neked női egyenjogúság! **(Ez igaz, viszont a Spell Power nagyobb mértékben nő, lévén a hölgy boszorkány — Bryan)**

A harmadik előléptetés után már hiába jövünk *Maximus* urunkhoz, elzavar azzal, hogy más sürgősebb dolgunk is van, és csak nyavalyog az elveszett jogaráért.

Egyébként a spéci tárgyak helyei, az egyes lázadók tartózkodási helyei, a fajok lakhelyei ugyancsak a program verzióitól függenek. Nekünk pl. a "*Notheast*"-féle van, amelyben a városok és kastélyok ugyanott és ugyanolyan néven szerepelnek benne, de a királyon és a főmáguson kívül már mindenki másutt lakik, mint a CoV 11-ben található térképen, teljesen mások a tárgyak, térképek helyei is, de minden játékban azonosak.

Nem egészen ott vannak az egyes fajok tanyái sem, sőt még azok kontinensekkénti megjelenése sem:

- **Continentian** még nem volt elf és ghost tanya,
- **Forestrian** már nem volt tanyájuk a peasants, skeletons fajoknak, de még volt az orkoknak, már volt a trolloknak, és még nem volt a barbároknak.
- **Archipelian** már nem volt a peasants, wolves, dwarves fajoknak, aztán majd rájön mindenki a saját verziójánál, hogy kiknek-holmi.

Nem egészen stimmelnek a CoV 11 szerinti varázslatok sem, mert pl. a "*Fireball*" háromszoros erősségű varázslat a "*Lightning*"-hez képest, az árából is rá lehet jönni (1.500 ill. 500 pénzért kapjuk darabonként). A *Raise Control* varázslat a hét végéig megnöveli a Leadership-et a Spell Power 100--szorosával.

Túl sok haszna nincs a "*Find Villain*" varázslatnak sem, mert ha a terepen mászkálva minden kastélyba bedugjuk az orrunkat, akkor megtudjuk annak lakóját (*Various Groups of Monsters* vagy X Y és a serege tartja megszállva, óhajtjuk-é éppen megostromolni?), de ugyanígy megkapjuk a városokban a kastélyinfóknál is (**"C"**) a létszám mellett azt is, ha lázadó is van ott. A továbbiakban pedig már meg sem kell jegyeznünk, mert minden városban tudni fogják, illetve az **"I"** billentyűvel bármikor lehívhatjuk.

A "*Town Gate*" és a "*Castle Gate*" varázslatokkal is tudunk a kontinensek között közlekedni, ha a választott célváros/kastély másik kontinensen van. Ekkor ugyanúgy automatikusan állást ment a program, mint az utazás választásánál! Nem vesz viszont el 1 hetet az időnkből, mint az utazás. Ha nem folyamatosan egy lemezen volt a mentésünk és úgy megyünk vissza egy korábbi kontinensre, és ott a terepen szétnézünk, akkor meglepődhetünk: újra ot vannak a kincsesládák és a bűvös tárgyak, aki akar szórakozhat újra a szedegetéssel, és ott vannak a már túlvilágra hessegetett bandák (vagy a szellemük), csak éppen lefagyva, nem tudunk velük mit kezdeni, ráadásul egy ilyen "fantomcsapat" éppen az egyik orktanyához vezető utat zárja el előlünk. **(Az össze-vissza mentegetést nyugodtan lehet csalásnak tekinteni, inkább ne használjuk! — Bryan)**

A fajoknál is van egy-két eltérés, erre is rájön ki-ki magától. De szép (és a meselogikáknak ellentmondó) is lenne, ha a "sprites" fajta növelné a létszámát az általa legyőzöttekkel, mert az egyik leggyengébb, 1-es erősségű faj. Sajnos ez a 10-es erősségű "ghost" fajta rossz szokása. Mókás lenne mondjuk egy-egy röpködő ogre is, a neandervölgyi szaki a bunkójával. A vámpíroknak tényleg megvan a leírás szerinti rossz tulajdonságuk, de ritkán tör ki rajtuk, és akkor is csak néhány fővel növelik a létszámukat **(Erről már volt szó az egyik CoV-ban: a lecsapott ellenfelek hitpoint-jait veszik át, de eredeti létszámuk fölé nem szaporodnak. — Bryan)**. Sokat nem érdemes vele foglalkozni, mert **Sahariai** viszonyok és seregnagyságok mellett néhánnyal

több vagy kevesebb vámpírnak már nincs döntő jelentősége. A 30-as hitpontjukkal meg itt már nem túl nagyfiúknak számítanak.
Az egyes fajok erősségét illetően is van némi egyetnemértés, mert pl. a zombik az orkokkal és a gnómokkal egy kategória (mind 5 hitpontos), az archmage is furán mutat a nehézfiúk között, a druiddal együtt 25 hitpontos. Az archmage tűzlabda varázslatot "lő", a druid villámcsapást, 2 ill. 3 db-os készletük van (nálunk, ellenünk meg végtelen). Könnyen sebezhetőek, a piromániás hajlaminkra érzékenyek, majd egy íjászsortűz, a maradékot meg eltakarítja egy cavalry-roham. Sokkal inkább keményfejű nehéz fickó a barbár a maga 40 hitpontjával, csak éppen a seregünkben gyenge a támadása, nagy a vesztesége, viszont ő 3-at is léphet. **(Az, hogy ki erős, meg ki gyenge, az nem csak a HP kérdése, hanem a Skill-é is, ez pl. a barbárok esetében 4, druidok és az archmage-ek esetében pedig 5. — Bryan)**

Úgy gondoljuk, az lesz a legegyszerűbb, ha összefoglalva megadjuk az előforduló népesség hitpontjait. Ennek ugyanis az egyes fajokból álló csapataink létszámánál van jelentősége: egy-egy csapat hitpontja nem haladhatja meg a leadership pontszámát, mert akkor az a csapat *"out of controll"*-ba kerül. Természetesen toborzásnál erre ügyel is a program, mert sosem ad meg több felvehetőt, mint amennyit a leadership-ünk megenged, de a terepen a nagyobb dicsőségre vágyó önkéntesek ereje sem szokott ettől nagyobb lenni. A baj legtöbbször — C64-en a monitorprogramos átberhelést leszámítva — akkor szokott lenni, ha helyőrségből szedünk ki, vagy oda teszünk be, mert ha ott is és a létszámunkban is van abból a fajból, akkor a két létszám összegződik, ugyanúgy mint a terepen, ha a nálunk is lévő fajból van jelentkező, bár ez utóbbi esetben sem szokott akkora létszám lenni többnyire.
A teljesen feltöltött, öt csapatból álló seregünk összes hitpontja ennek megközelítőleg ötszöröse (a lefelé kerekítések miatt valamivel kevesebb). Így pl. *Continentia*n a vége felé egy 350 pontos vezér cirka 5x350=1.750 hitpontos sereget irányíthat, ami néhány varázslattal kiegészítve már tekintélyt parancsoló megtorlásokra képes az itteni viszonyok között. Egy-egy csapatban pedig egyaránt lehet akár 350 db 1 hitpontos peasant, de minek, 35 db 10 hitpontos íjász vagy pikemen, 70 db 5 hitpontos ork, 17 db 20 hitpontos cavalry, vagy 7 db troll is.

Nem egészen függ össze az egyes fajok hitpontja és a csapatuk támadásának ereje sem, vegyünk két példát:
- Egy-egy 20 fős cavalry vagy dwarf, 40 fős pikemen, 10 fős ogre vagy barbár, 8 fős troll csapatok hitpontja azonos: mindegyiké 400-400. Ugyanakkor egy ilyen erősségű cavalry vagy pikemen csapat tömegmészárlást tud végezni a többiekhez képest, és alig sebezhetőbb, de a dwarf és barbár támadásának alig van ereje, a visszatámadásra meg nagyok a veszteségeik. A mogorva nehéz fickók majd arra lesznek jók, hogy ők adják és kapják az első pofont, az előzők meg büntetlenül mészárolnak majd utánuk. (A dwarfot, barbárt meg mellőzzük.)
- A háromféle íjász csapatunknál ugyancsak 400 hitpontnál maradva: ez egy-egy 80 fős ork, 40 fős archers vagy 40 fős elf bandának felel meg, de az orkcsapat lesz majd az, amelyik kiadósabb hentesmunkát tud végezni akár sortűzzel, akár közelharcban, a 40 elf támadása pedig közelharcban erősebb lesz, mint ugyanennyi archers-é.

Nnna, akkor ezután már minden tiszta és világos ugye a hitpont és támadás ereje közötti összefüggésben? Neeem? Jól van na, nekünk sem, de nem mindegy? **(Dehogynem. Semmi összefüggés nincs, a támadás erejét a támadóerő, a skill, és a morál együttese határozza meg. Hogy milyen képlet szerint, azt én sem tudom — Bryan)**

Úgy igazából nem az elfek vannak ám a többiek bögyében, hanem a csapatunkban lévő minden lőni/dobni tudó fajta. Mivelhogy nemcsak nekünk, hanem a gépnek is az a taktikája, hogy a csatákban az ilyen csapatok ellen kezdi a támadást a lőni/dobni tudó csapattal, vagy egy röpködő csapattal megpróbálja kivonni őket a forgalomból, közelharcra leblokkolva őket. Erre egyébként, amíg erős röpködő fajaink nincsenek, részünkről is kiválóan alkalmas egy ütőképes cavalry-csapat a maga 4 mozgáspontjával. (De teljesen változó, hogy kikre szállnak rá.)

Akik pedig sokkal inkább a többiek bögyében vannak, azok az orkok. Több íjász csapatunk esetén szinte mindig őket fogják támadni, és mellettük az elfekre rá sem bagóznak. Ennek jó oldala is van, mert amíg egy többszázfős orkcsapatunk élet-halál harcát vívja egyszerre több egység ellen is, addig majd a többiek minimális veszteséggel mészárolnak.

Egyes fajok a seregünkön belül nem szívesen viselik el egymást. Így pl. a csontik, zombik lerontják a humán fajok morálját, az ogre a peasants és milícia csapatokét, a ghost szinte mindenkiét, az orkok is jónéhányét (pl. gnóm, elf, dwarf, nomád), az archmage, a druid, a barbár, az óriás ugyancsak allergiás valakire (talán az orkra). Ugyancsak lerontja egy csomó faj morálját, ha vámpírt, vagy főleg démont veszünk be a seregbe, de pl. a sárkányokat nemigen zavarja senki társasága, az orkokat sem nagyon. **(Összegészében elég egyszerű az összefüggés, 4 féle faj van, humánok, ezektől elkülönülnek a katonák, vannak még szörnyek, valamint élőholtak. Ha csak azonos fajta seregeink vannak, akkor a morál általában jó (high), kivéve a katonákat. Az élőholtaktól félnek a humánok és a katonák, a szörnyektől pedig félnek a humánok. /Ekkor a morál rossz (low)/**

Egyéb esetekben a morál normális. A várakban a védőseregek morálja valószínűleg rossz, erre a támadásaik alapján következtetek. — Bryan)

Ha a "tettest" kirúgjuk, akkor a többiek morálja visszaáll a "low"-ból a normálisra. Ezen kívül sosem figyeltünk meg "low" morált a csapatainknál.

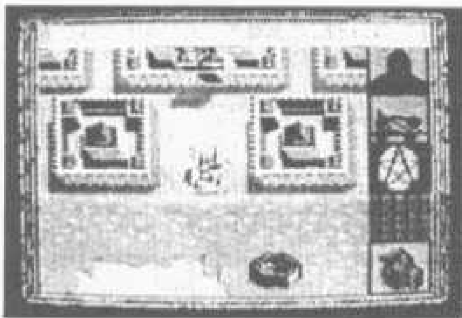
Nem kell törődni vele, mert egyrészt így is kitartanak mellettünk, még akkor sem lécelnek le, ha éppen az ő hetük jött el. Úgy látszik, hogy mint alternatíva, még mindig ez a kisebb rossz a számukra, mint egy kis szex otthon az asszonnyal. Na mondhatjuk, ezek után, úgy látatlanban is, megvan a véleményünk az illető fajok nőnemű egyedeiről! **(Ez óriási tévedés!!! Jó morálú fajok akár háromszor akkorát is támadhatnak, mint egy azonos létszámú azonos fajú sereg rossz morállal. — Bryan)**

Másrészt meg pl. senki jókedvéért nem vagyunk hajlandó kirúgni egy orkcsapatot, amikor az egyik legszimpatikusabb, legpraktikusabb, szinte a kezdettől használható, birkatürelmű fajta. Igaz, hogy csak 5 hitpontosak darabonként, viszont csapatban elég erős támadásra képesek, alacsony értékükhöz viszonyítva eléggé védettek az elhullás ellen, ha azt nézzük, hogy mekkora többrendbeli pofonokat kell nekik elviselni időnként. Az sem utolsó szempont, hogy mindemellett az egyik legolcsóbb banda. Egy-egy többszázfős ork-csapatot még a **Szahariai** terepen is tudtunk használni, de az utolsó két ostromhoz azért már gorombább népségek kellenek, mint egy akár 1400-1500 fős orkbanda.

Tulajdonképpen bármennyi fajtából tarthatunk csapatokat, egy fajtából többet is, mert nem csak a zsugások, de a program is tudja mi az, hogy "**talon**"! Az öt különböző fajból álló sereg kötöttsége csak az éppen nálunk lévő aktuális seregre vonatkozik! Ez a "talon" úgy működik, hogy miután kipucoltunk egy kastélyt, akkor helyőrséget hagyhatunk benne, akik nem szerepelnek tovább a létszámunkban, zsoldot sem kell nekik fizetni, de továbbra is a mi csapataink maradnak, bármikor, amikor szükségünk van rájuk újra felvehetjük őket. Nem kell viszont mégegyszer a toborzási költséget kifizetni értük, mintha feloszlatott egység helyett újra akarnánk ugyanabból a fajból felvenni, ezért ha már van elfoglalt kastélyunk nem is szabad feloszlatni csapatot, még akkor sem, ha az *"out of controll"*-ba került! Itt majd jól ellesznek, pénzbe nem kerülnek, de esetleg még rájuk is szükségünk lehet.

Ha nem hagyunk helyőrséget hátra, akkor a kastélyt majd újra szörnyik szállják meg, ki lehet verni őket mégegyszer, de ekkor már kevesebben lesznek, és természetesen kevesebb lesz a zsákmányunk is.

Egy-egy helyőrségbe is legfeljebb 5, különböző fajból álló sereget tudunk bespájzolni (a játék végére akár 100 ilyen csapatunk is lehet a különböző kastélyokban raktározva), de mindig csak eggyel kevesebbet, mint amennyi éppen nálunk van, egy bandát mindenképpen meg kell tartanunk, azt már nem engedi letenni a program, vagyis hogy ugyanúgy minősíti, mintha fel akarnánk adni a játékot. (Ha csapatokat akarunk feloszlatni, az utolsó csapat feloszlatása előtt is rákérdez, azt is a játék feladásának minősíti!) A helyőrségbe tett csapatoknak 1 heti zsold végkielégítés jár, a *"Castles Garrisoned"*-nél csak ők számítanak be.



Szóval: Ha kifüstöltünk egy kastélyt, rakjuk be a csapatainkat, a legolcsóbbat tartsuk meg (a be/kipakoláshoz a "**Space**" nyomogatása váltogat), ezzel irány a legközelebbi tanya, 1 fő akármit felveszünk, elvisszük és berakjuk, ő marad a "helyőrségünk", a többieket visszavesszük. Az 1 fő ugyanúgy saját helyőrségnek számít, a kastély már a mienk marad, ezután meg már használhatjuk a talonozásra.

Célszerű ezért már *Continentian*, amint jobban megerősödtünk, a többi kontinensen pedig, amint megérkeztünk egy-egy gyengébben védett "monsters"-es kastélyt kipucolni, hogy legyen hol tartalékolni csapatokat. A terepen pedig egyébként sem célszerű a teljes, 5 csapatra feltöltött sereggel mászkálni, mert egyrészt igen drága mulatság, másrészt meg esetleg nem tudunk felvenni néhány önként jelentkező kemény fickót, mert éppen elfoglalja előlük a helyet egy pár paraszt.

A helyőrségi be/kipakolással egyébként a seregünk aktuális felállási sorrendjét is tudjuk változtatgatni, mert ez sem mindegy egy-egy kiadósabb csatában. (Csak esetleg drága móka.)

A "talonozás" hátulütője: csak komplett csapatokat tehetünk be vagy vehetünk ki, és ha esetleg ott is van és nálunk is van ugyanabból a fajból, akkor ezekből egy csapat lesz, a létszáma pedig összegződik. Meg azt sem árt megjegyeznünk, hogy melyik kastélyban milyen csapataink vannak így tartalékolva.

Célpontként ugyan az elején is kérhetünk elfogandó lázadót, jól mutat ott a képernyőn, azonban itt is cumiztathat a program. Ha a kastélykapunak nekimenve "**Various Groups of Monsters**" jelenik meg, akkor itt csak szörnyik vannak, akiket ha tudunk, nyugodtan leverhetünk. Viszont ha *"Akárki és az ő serege"* szöveg jelenik meg, és úgy verjük le, hogy nem ő az akinek az elfogására szól a szerződésünk, akkor a későbbiekben gondjaink lesznek: az illető hiányozni fog a feladat teljesítésénél! (Mintha

ismerős lenne a "**Times of Lore**"-ból.) A spontán önbíráskodásunk folytán levert lázadó nem minősül a feladat teljesítésének! (Ismerős a "**Time of Lore**"-ból ez is: semmi önbíráskodás!) A vérdíjat és a térképrészletet nem kapjuk meg érte, az előléptetésekhez nem számít be, ráadásul az így levert egyén egy korábbi kontinens már kipucolt kastélyába szökik vissza, és lehet újra visszamenni, keresgélni.

Tehát: Ha egy kastélyba bekukkantva valaki nevét kapjuk, és éppen nem ő a célpontunk, akkor egyelőre hagyjuk békén, ha úgy érezzük, hogy elég erősek vagyunk, akkor húzzunk a legközelebbi városba, és ŐT kérjük meg aktuális célpontnak. (Az "**A**" billentyű nyomogatásával tudunk a rendelkezésre álló lázadók között "lapozgatni".) A vérdíj növekedésének arányához képest körülbelül négyzetesen emelkedik a leverendő csapat ereje, úgyhogy nem muszáj ám rögtön mohón, fejjel rontani a falnak. Bár ez nem egy általános igazság, sokszor előfordul, hogy magasabb vérdíjjal taksált lázadónak vannak gyengébb seregei, így a vérdíj melletti hadizsákmányunk is kevesebb lesz, mint egy alacsonyabb tarifájú lázadónál.

A kezdéshez **Continentiá**ra is van más, jobb taktika, mint a CoV 11-ben leírtak, de ez lényegtelen, hiszen kiki úgy játszhat, olyan üdvözítő, csalhatatlan taktikával, ahogy akar. Egyébként is tiszteljük mások elmebaját.
A "**ghost**"-okról, még egyszer: kíváncsiak lennénk, hogy *Bryan* Maestro hogyan tuningolná meg a progyt (monitorprogramos átberhelés nélkül!) az utolsó kastély ostromához! Csupán két apró bibi van vele:

- Ekkor már nincs hol, néhányszáz sprites vagy peasant ellen, **Shariá**ban sem a terepen, sem a kastélyokban nincsennek ilyen ellenfelek. (Illetve van az egyik kastélyban, csak valamivel több mint 5.100, ugorjunk nekik a maximálisan betoborozható 2x40 ghost-tal! Hihi.l..)
- Ghost-okat gyűjteni, tartalékolni sem tudunk belőlük, mivel a mi verziónknál ezek romlandó áruk! A létszámnövelésen túl az a másik igen szemét tulajdonságuk, hogy az első hétvégén átváltoznak, "peasant" népség lesz belőlük, akár a seregben vannak, akár a helyőrségben!

(Pedig nagyon egyszerű: Continentian és esetleg Forestrian nem kell kiirtani a gyengébb seregeket, amúgy sem érnek sok pénzt. Ráadásul ahogy mi erősebbek leszünk, egyre erősebbek lesznek a mászkáló seregek is. — Bryan)

Bűvös tárgyakról, és azok hatásairól:

- *The Article of Nobility* (a Nemesség tekercse, **Continentia**): + 2000 arannyal megnöveli a heti járandóságunkat, így nem kell kommentár hozzá, hogy mikor vegyük fel,
- *The Anchor of Admirality* (az Admialitás Horgonya, **Forestria**): felvétele után a heti 500 helyett heti 100 aranyat kell fizetni a hajónk bérleti díjaként,
- *The Book of Necros* (Necros könyve, **Archipelia**): A max. spell értékét duplázza, a már megszerzettet és az ezután kapottakat is (ládákban talált ill. előléptetéskor kapott),
- *The Crown of Command* (a Parancsolás koronája, **Archipelia**): a leadership értékét duplázza, a már megszerzetteket és az utána kapottakat is,
- *The Amulet of Augmentation* (a Gyarapodás Amulettje, **Saharia**): a spell power-ünk (!) értékét + 5-tel öveli,

Varázslatokról további kiegészítés, helyesbítés:

Hatékonyságunkat a "*spell power*"-ünk értéke határozza meg, így pl. a "*Time Stop*" esetében a spell power x 10 lépésre áll meg az idő, a "*Clone*", a "*Resurrect*", az "*Instans Army*" esetében a spell power x 10 hitpont értékű népséget kaphatunk, ugyanígy ettől függ a "*Fireball*", a "*Lightning*" és a "*Turn Undead*" támadó varázslataink tömegpusztító ereje is.

A "*Time Stop*" esetében nem csak az idő áll meg, hanem a képernyőn lévő ellenséges sereg sem tud lépni ezalatt.

Az "*Instant Army*" varázslat nem a kiválasztott csapat létszámát növeli meg, hanem csak egy, a spell power x 10 hitpont értékű csapatot generál, ha nincs meg az 5 csapatunk (marha nagy segítség ám 15-ös spell power mellett **Saharia**-i ellenségek ellen pl. egy 15 fős pikemen csapat!), a "*Resurrect*" varázslattal sem a csapat eredeti létszámát állítjuk helyre, hanem feltámaszthatunk az elhullottakból a spell power-ünk értékétől függő létszámot, a többiek — sajnálattal R.I.P. Felejthető varázslatok, drágábbak, mint a gyakorlati hasznuk.

(A Resurrect varázslat nagyon hasznos tud lenni, én az utolsó csatához be szoktam spájzolni vagy 20 db-ot. A giant-eket szoktam vele újjáéleszteni. — Bryan)

A "*Teleport*" varázslat a mi verziónknál nem a saját csapatainkra hat, hanem az ellenségre: egy ellenséges csapatot tudunk vele a kijelölt helyre áttenni. Mondjuk, úgy célszerű alkalmazni, hogy a legerősebb csapatukat rakjuk be a mieink elé a pofozógépbe, hogy egyszerre 3 csapatunkkal támadhassuk. (Sárkányok esetében természetesen no effect.)

Szuper létszámú csapatokat állíthatunk a végső csatákhoz, ha figyeljük a hétvégi jelentéseket! Amikor x faj populated, akkor újra feltöltődik eredetire a tanyáikon a létszám, ha legalább 1 főt otthagytunk.

(Nekem akkor is feltöltődtek, ha nem hagytam ott senkit — Bryan)
A helyőrségi talonozásokkal így tudunk pl. a 2x200 orkból 1200-1600-at, a 2x100 elfből 500-800-at, de akár a többiekből is az eredeti létszám 2-4-szeresét összeszedni, csak legyen hozzá elég pénzünk.

Ja, a "*Freeze*" varázslat a velünk szomszédos mezőn álló ellenséges csapatra nem hat, az nem csak visszatámadni, hanem direktben támadni is tud tőle!

Lehet, hogy ezek az eltérések is verzióktól függenek, de valószínűbb, hogy más egy-egy játékot leíráshoz tesztelni, mint folyamatosan játszva figyelni, és még így sem ismerümk mindent!

A karaktereinkről:

Legkönnyebben a paladinnal és a barbárral tudtunk nyerni, a legkeményebb ellenfeleket a lovagot, a legszemetebbeket a boszit irányítva kaptuk.

Az egyes karakterek előléptetése ("szintlépése"):

Elfogandó lázadó:
Lovag: 2+6+6
Paladin: 2+5+6
Sorcerer: 3+3+6
Barbár: 1+4+5

Leadership/heti jövedelem emelés:
Lovag: +100/+1000; +300/+2000; +500/+4000,
Paladin: +80/+1000; +240/+2000; +400/+4000,
Sorcerer: +60/+1000; +180+120; +300/+1000,
Barbár: +100/+1000; +300/+2000; +500/+4000,
(illetve ha közben felvesszük a Parancsolás Koronáját, akkor a leadership kétszerese).

Spell power/Maximum Spell emelés:

Lovag: +1/+3; +1/+4; +2/+5,
Paladin: +2/+4; +2/+5; +2/+6,
Sorcerer: +3/+8; +5/+10; +5/+12,
Barbár: +1/+3; +1/+3; +1/+3,
(illetve ha felvesszük Necros Könyvét, akkor a max. spell érték kétszerese).

A **Knight**-unkból **Lord**, a **Paladin**unkból **Champion**, a **Sorcerer**ből **Archmage**, a **Barbarian**-ből **Overlord** lesz a végén, de a fenének strapáljuk magunkat ilyenekkel, akit érdekel, játssza végig mindegyikkel, aztán láthatja (a közbenső rangjaikat is).

Az előforduló népségek táblázata, ha már megígértük, 1 db-ként:

F = Faj
H = Hitpts
T = Toborzási díja
HYS = Heti zsoldja
M = Mozgáspont és támadás

F	H	T	HZS	M
Peasants	1	10	1	M1
Sprites	1	15	1	F, M1
Militia	2	50	5	M2
Skeletons	3	40	4	M2
Wolves	3	40	4	M3
Zombies	5	50	5	M1
Gnomes	5	60	6	M1
Orcs	5	75	7	M2, S 6
Elves	10	200	20	M 3, S 24
Archers	10	250	25	M 2, S 12
Pikemen	10	300	30	M 2
Ghosts	10	400	40	M 3
Nomads	15	300	30	M 2
Dwarves	20	350	30	M 1
Cavalry	20	800	80	M 4
Druids	25	700	70	M 2, S 3
F	H	T	HZS	M
Archmages	25	1200	120	F, M 1, S 2
Vampires	30	1500	150	F, M 1
Knights	35	1000	100	M 1
Barbarians	40	750	75	M 3
Ogres	40	750	75	M 1
Trolls	50	1000	100	M 1
Demons	50	3000	300	F, M 1
Giants	60	2000	200	M 3, S 6
Dragons	200	5000	500	F, M 1

A követendő stratégia nagy általánosságban, fosztogassuk ki a kincsesládákat, és (főleg az elején) nem kell nagyon csatázni; jussunk el **SAHARIA**-ig. Közben csak akkor és annyi várat támadjunk, hogy a király emelje a rangunkat, és toborozhassunk *CAVALRY*-t és *KNIGHT*-okat is (ha nagyon vágyunk rájuk). **SAHARIA**-ról jöhetnek a repülni tudó fajok, az se baj, ha a zsoldjuk több, mint amit fizetni tudunk. Ekkor zsinórban foglalhatjuk el az első három kontinens várait, ahol a zsákmány bőven fedezni fogja a zsoldot. Innentől általában nem gond a pénz, úgyhogy ötösével vehetjük a *FIREBALL*-okat, a *CLONE*-okat, az *INSTANT ARMY*-kat, valamint a *TIME STOP*-okat. Ha már csak a **SAHARIA**-i három vár maradt, már játszva fel lehet ismerni a PUZZLE-ban a partszakaszt, ahol a jogar van (hehe, itt a program elég szemét: ahogy fogynak a megoldatlan feladatok, azokat szépen középre hozza, hogy mindig takarják a térkép közepét). Egyébként el lehet foglalni a legeslegutolsó várat is — az egyetlen probléma, hogy ez valami sárkányúr tulajdona, de hát az a több száz sárkány valószínűleg senkit nem fog zavarni...) **(Nekem jó volt az a taktika, hogy szépen sorba mentem a kontinenseken, minden lázadót elkaptam, mielőtt átmentem volna a következőre. — Bryan)**

Mint az már valamelyik CoV-ban már megjelent, a sárkányokat abszolút nem zavarják sem a segítő, sem az ártó varázslatok. Így mindig tartsuk szem előtt, hogy nem termelődnek újra a felvevőhelyükön; tehát nyugodtan hagyjuk ott a nagy részüket a későbbi összecsapásokra, mert *CLONE*-ozni sem lehet őket. Egyébként a démonok és vámpírok sem termelődtek újra, sőt lehet, hogy a többi szahar faj sem (értitek még, miről beszélünk?), de a többit nem is néztük.

Aki úgy néz ki, hogy kifut az időből, annak ajánljuk, hogy tankoljon fel *TIME STOP* varázslatokat (vagy repüljön, ha csak pilóta fajai vannak).

Hát ennyit sikerült így gyors felindulásunkban elkövetnünk a Commodore-os kalandjáték-történelem eme nagysikerű darabjáról, s bár bizonyára meg lehetne vele még tölteni úgy 15-20 oldalt a CoV füzetekben, azért ezt mégis csak mellőznénk. Ennyi talán már elég is lesz róla.

Tarján Péter (TeePee) &
Torba László



FIGHTERS

VEREKEDŐS-JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

Ez itt most kérem egy verekedős-game összefoglaló akar lenni. Főleg az AMIGA tulajdonosoknak szól, de hasznos lehet a PC-sek, és a C64-esek számára is. Először is kezdjük a legjobbal:

MORTAL KOMBAT II.

Tavaly decemberben végre megjelent ez a nagy hírű játék AMIGA-ra is, s azt hiszem nem csalódhatnak ezen géptipus birtoklói sem, hiszen a játék ugyanolyan jó (ha nem jobb), mint a konzolos verziók. Bár 7Mz-en kicsit lassú (14-en ász), és 1MB-on meccs alatt nincs zene, továbbá pár hanggal kevesebb van, no meg babalityknél, meg frienshipeknél még lemezt is kell cserélgetni. Ezért hát ideálisabb egy 1200-as gépen játszani vele. Még két hibát ecsetelnék, aztán ki is fogytam belőlük. Az egyik, hogy nem lehet installálni winchesterre, a másik pedig az, hogy még very easy fokozatban is legalább 2 hét, mire az ember olyan szintet ér el, hogy könnyedén győzzön. A very hard kipróbálását csak nagyon nyugodt, jól játszó embernek ajánlom. Talán azzal próbálták meg ellensúlyozni a játék nehézségét, hogy 30! creditből kell kihozni a győzelmet. A játékban már 12 emberből válogathatunk, pedig *Sonya* és *Kano* nincs is benne. Azt hiszem, az alapmozgásokat nem kell ecsetelnem, mert egyrészt ugyanaz, mint az első részben volt, másrészt meg nagyon könnyen rájöhetünk ezekre magunk is. Annál inkább szó lesz a speciális támadásokról, a kivégzésekről, a friendshipekről (barátságos befejezés), a babalityról (babává változtatja az ellenfelet), és a felütéses kivégzésről (a továbbiakban UC-Uppercut).



A jelölésekről: kivégzéseknél egy szám mutatja a két ember közötti távolságot, ami terpeszben van megadva (1 terpesz = 1 alapállású ember szélessége). A nulla közvetlen közelről, míg az "F" betű teljes képernyőről való kivégzést jelent. *Frienship*et, és *Babality*t tetszőleges távolságból végezhetünk. Az előre irány az ellenfél irányát mutatja, a hátra pedig pont ellenkezőleg. A védekezéssel együtt használt mozgásokat (pl védekezés + 3x fel) a következőképpen végezzük: nyomjunk tüzet, húzzuk a joyt hátra, és anélkül, hogy elengednénk, nyomjuk a kart háromszor fel. A mozgások közötti vessző elválsztást jelent, míg a plusz jel azt, hogy a kettőt egyszerre kell végeznünk. Ha plussz jel után zárójelben van valami, akkor azt az egész sorozatot a zárójel előtti mozdulattal együtt kell végezni (pl.: tűz+(le,fel,le)). Kivégzésnél, ha közel kell tüzet nyomni (és nem a mozgássorozat végén), azt — hogy meg ne üssük ellenfelünket — érdemes távol megnyomni, és elengedése nélkül odasétálni (pl. **Raiden** szétcsapás kivégzésénél). Ha ferde irányt kell használnunk néha sokkal biztosabb úgy előhozni, hogy a két irányt egymás után gyorsan végezzük.

Pl. **Sub Zero**nál a fagyasztást le, előre, tűzzel a le — előre + tűz helyett. Ahol kötőjellel van írva ott a ferde irány használata a célravezetőbb. UF-fel két helyen végezhetünk ki: a hídon, és ott, ahol karók lógnak a plafonból.

Van egy olyan pálya, ahol a háttérben savtó van. Ebbe mindenki ugyanúgy ütheti bele ellenfelét, de, hogy hogyan, azt sajnos nem tudjuk. Nem tudtunk továbbá *Shang Tsung*-gal átalakulni senkivé sem, meg egy pár mozgásra nem jöttünk rá. Ott kérdőjel fogja jelezni az ismeretlen kombinációt. Aki akár csak egyre is rájött ezek közül, az kérjük tudassa velünk. Tehát akkor a mozgások...

(Van néhol dobásról szó. Aki nem tudná a dobást előre + 2x tűz-zel lehet létrehozni. Mindenkinek van még egy plusz speciálisa is. Ez 2x tűz az ellenfél közvetlen közelében.)

LIU KANG:
Repülőrúgás: hátra, előre, tűz
Biciklirúgás: tűz hosszan (5mp)
Lövés: 2x előre, tűz (levegőben is)
Guggoló lövés: 2x le, tűz
Fatality 1: le, előre, 2x hátra, tűz
Fatality 2: védekezés + (hátra, le, előre, fel, hátra)
Friendship: elore, 3x hátra, tűz
Babality: 2x le, elore, hátra, tűz
UC: ???
Az első kivégzés sárkánnyá alakulás után az ellenfél felsőtestének a leharapása, a második pedig az első részből már ismert felütés. A friendship egy tánc eljárása lesz.

KUNG LAO:
Kalapdobás: hátra, előre, tűz (le-vel és fel-el irányítható)
Pörgés: hátra + 3x tűz
Repülőrúgás: levegőben előre - le vagy 2x le
Dupla átdobás: dobás közben nyomogatni a tűz-t
Teleport: le, fel
Fatality 1: (F) tűz + (hátra, előre), fel
Fatality 2: (?) ???
Friendship: 3 x hátra, le, tűz
Babality: 2 x hátra, 2x előre, tűz
UC: 3x előre, tűz
Az első kivégzésnél emberünk eldobja a kalapot, majd akkor nyomjuk fel a joyt (ne magunknak), ha az ellenfélhez ért a kalap, hogy a fejét vágja le. A másodikban kettévághatnánk ellenfelünket, ha meg tudnánk csinálni. A friendshipben Lao egy nyulat varázsol elő a kalapjából.

J. CAGE:
Árnyékrúgás: hátra, előre, tűz
Tökönvágás: tűz + le (a nők ellen ez természetesen nem jó)
Árnyékfelütés: hátra, le, hátra, tűz
Felső lövés: előre, le, hátra, tűz
Alsó lövés: hátra, le, előre, tűz
Fatality1: (0) 2x le, 2x előre, tűz
Fatality2: (0) 2x előre, le, fel
Friendship: 4x le,tűz
Babality: 3x hátra,tűz
UC: 3x le, tűz
Az első kivégzés az ellenfél felsőtestének letépése, a második pedig a **Mortal I**-ből jól ismert fejleütés. A friendship itt egy aláírt fénykép bemutatása. (Ha a fejleütés után hátra + le húzzuk a joyt, és nyomogatjuk a tűzgombot, Cage 3 fejet üt le!)

REPTILE:
Savköpés: 2x előre, tűz
Energialabda: 2x hátra, tűz
Becsúszás: hátra + 3x tűz
Láthatatlanság: védekezés + 2x fel
Fatality1: (4) 2x hátra, le, tűz
Fatality2: (0) láthatatlanul 3x előre, tűz
Friendship: 2x hátra, előre, tűz
Babality: le, 2x hátra, tűz
UC: le, 2x előre, le, tűz
Az első kivégzése a nyelvével ellenfele fejének lekapása, majd elfogyasztása, a második pedig egy törzsletépés láthatatlan állapotban. A friendsip egy Reptile baba bemutatása.

SUB ZERO:
Fagyasztás: le, előre, tűz
Földfagyasztás: le, hátra, tűz
Becsúszás: hátra + 3x tűz
Fatality 1: (F) védekezés + (2x hátra, le, előre)
Fatality 2: (2) 2x előre, le, tűz; (0) előre, le, 2x előre, tűz
Friendship: 2x hátra, le, tűz
Babality: le, 2x hátra, tűz
UC: le, 2x előre, le, tűz
Az első kivégzés egy robbanó hógolyó dobása, amitől az ellenfél felsőteste szétrobban. A második két lépésből áll. Az elsőben lefagyasztja az ellenfelet, a másodikban pedig szétüti. Itt nagyon gyorsnak kell lennünk. A friendship egy Sub Zero baba felmutatása.

S. TSUNG:
Tűzlabda 1: 2x hátra, tűz
Tűzlabda 2: 2x hátra, előre, tűz
Tűzlabda 3: 2x hátra, 2x előre, tűz
Átalakulás: védekezés + (hátra, előre, fel)
Fatality 1: (1) hosszú tűz (3mp)
Fatality 2: (0) védekezés + (fel, le, fel), tűz
Fatality 3: (?) ???
Friendship: 2x hátra, le, előre, tűz
Babality: hátra,előre,le,tűz
UC: 2xle,fel,le
Az első kivégzésben S.T. belebújik a másik testébe, ami szétrobban. A másodikban ellenfelünk bőrét szívjuk le, míg a harmadikban Kintaróvá alakulhatnánk, ha tudnánk. A friendship egy szivárvány megalkotása. Az átalakulás mindig az aktuális ellenféllé változást jelenti.

KITANA:
Legyeződobás: 2x előre, tűz
Lebegtetés: 3x hátra, tűz
Legyezővágás: tűz + le
Repülőütés: előre, le, hátra, tűz
Fatality 1: (0) tűz + (2x előre, le, előre)
Fatality 2: (0) védekezés + 3x tűz
Babality: 3x le, tűz
UC: előre, le, előre, tűz
Az első kivégzésben Kitana magcsókolja ellenfelét, mire az felrobban. A másodikban levágja ellenfele fejét (itt a 3 tűznél hagyjuk a joyt hátrahúzva!). A friendship egy torta készítése.

JAX:
Gerinctörés: levegőben le
Földrengetés: hosszú tűz
Lövés: előre, le, hátra, tűz
Sorozás: 2x előre, tűz
Dobálás: dobás közben nyomogatni a tűz-t
Fatality 1: (0) 4x előre, tűz
Fatality 2: (1) védekezés + 4x tűz
Friendship: ???
Babality: ???
UC: ???
Az első kivégzésben Jax szétcsapja ellenfele fejét, míg a másodikban a kezeit tépi le. A friendship: ???

MILEENA:
Késdobás: hosszú tűz (2mp)
Repülőrúgás: 2x előre, tűz
Gurulás: 2x hátra, le, tűz
Fatality 1: (0) hosszú tűz (3mp)
Fatality 2: (0) előre,hátra,előre,tűz
Friendship: 3x le, fel, tűz
Babality: 3x le, tűz
UC: előre, le, előre, tűz
Az első kivégzésben Mileena lenyeli ellenfelét, majd kiöklendezi a csontjait. A másodikban megcsépeli a késeivel és felszúrja rájuk. A friendshipben egy virágmagot ültet el, ami kinő.

BARAKA:
Vágás: tűz + le
Karddobás: le, hátra, tűz
Darálás: 3x hátra, tűz
Fatality 1: (0) védekezés + 4x hátra,tűz
Fatality 2: (1) védekezés + (hátra, előre, le, előre), tűz
Friendship: védekezés + (2x fel, 2x előre), tűz
Babality: 3x előre, tűz
UC: 2x előre, tűz
Az első kivégzésben Baraka levágja ellenfele fejét, a másodikban pedig felszúrja kardjával. A friendshipben egy csomagot nyújt ellenfelének. **(Biztos, hogy bomba van benne...— Getto)**

SCORPION:
Csáklyázás: 2x hátra, tűz
Teleport: le, hátra, tűz
Légdobás: levegőben le
Buktatás: előre, le, hátra, tűz
Fatality 1: (3) védekezés + 2x fel, tűz

Fatality 2: (?) ???
Fatality 3: (?) ???
Friendship: 2x hátra, le, tűz
Babality: le, 2x hátra, tűz
UC: le, 2x előre, le, tűz
Az első kivégzés a régi jó tűzfújás, a második egy új tűzfújás lenne, a harmadik pedig egy félbevágás csáklyával, mármint ha elő tudtuk volna hozni. A friendship a szokásos ninja-baba mutogatás.

RAYDEN:
Torpedó: 2x hátra, előre
Teleport: le, fel
Rázás: hosszú tűz (2mp)
Lövés: ???
Fatality 1: (0) hosszú tűz (5mp)
Fatality 2: (?) ???
Friendship: le, hátra, előre, tűz
Babality: 2x le, fel, tűz
UF: védekezés + 3x fel
Az első kivégzésben Raiden szétüti ellenfele testét, a másodikban pedig szétrázza. A friendshipben egy kis szobrot állít magáról. A rázás speciális támadás csak kétjátékos üzemmódban használható.

A játékban fellelhető több rejtett karakter is, mi 3-at találtunk:
SMOK — Az örvény hátterű pályán sokat felütünk, s mikor előjön a fej, védekezést nyomunk.
JADE — A kérdőjel előtti pályán az első round megnyerése után ő jön.
NOOB SAIBOT — 25 győzelem után küzdhetünk meg vele.
Ezenkívül még előhozható *Kano* és *Sonya* is.

Mind AMIGÁ-ra, mind PC-re rengeteg Cheat van a játékhoz, egyelőre csak az AMIGA-soknak tudok hármat, a többit legközelebb az elsősegélyben. Tehát: visszaszámláláskor (mikor kikaptunk) rángassuk az egyes portba dugott joy-t, vagy húzogassuk **(Na mit? - Getto)** az egeret. 255-ig feltuningolhatjuk creditkészletünket. Ha a főmenüben (start/options) beírjuk, hogy "FIONA", kikapcsolhatjuk a vért a játékban. Az Options menüben "ZEDWEB" (német billentyűzeten "YEDWEB"!) beírása után egy Diagnostic menüt kapunk. Itt felülről lefelé a következőket állíthatjuk be:
— Nézhetünk gép-gép elleni meccseket.
— Szabadjáték. A beállított dolgok szerint játszhatunk, függetlenül a táblától (lásd lejjebb).
— Beállíthatjuk mindkét játékost külön-külön sérthetetlennek.
— Beállítható, hogy az ellenfél egy ütéstől kinyúljon.
— Kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán játszunk.
— Az ellenfelünket is kiválaszthatjuk.
— Meg még azt is, hogy ha a gép nyer, milyen kivégzést hajtson végre.

MORTAL KOMBAT I

Ha már írtunk a 2. részről, írjunk az elsőről is. Itt csak a speckókat adjuk meg, a többi megegyezik az előzőekben leírtakkal (meg persze itt nincs *Babality, Friendship*). Az embereinknek egy kivégzésük van. A hídon viszont sima felütéssel (le + tűz) felütéses kivégzést kapunk.

A játék van PC-re is, C64-re természetesen nincs. Ha nehéznek találnánk a gamét, a főmenüben (START/OPTIONS) írjuk be: "**CATHULU**", s egy CHEATMODE nevű menüt kapunk, szuper állítgatási lehetőségekkel. Zárójelben a PC-s megfelelőket találhatjuk. A jelölései: BL-védekezés LK-Low Kick LP-Low Punch HK-High Kick HP-High Punch — ugyanaz, mint az AMIGA verziónál.

J. CAGE:
Árnyékrúgás: hátra, előre, hátra, tűz (hátra, előre, LK)
Tökönvágás: 2x le, tűz (le + BL + LP)
Lövés: hátra, előre, tűz (hátra, előre, LP)
Fatality: (0) 3x előre, tűz (3x előre, HP)

KANO:
Bepörgés: előre, le, hátra, fel (ua.)
Lövés: 2x hátra, előre, tűz (BL + hátra, előre)
Fatality: (0) 2x hátra, tűz(hátra,le,előre,LP)

SUB ZERO:
Becsúszás: előre, hátra, előre, tűz (le + LP + LK + BL)
Fagyasztás: le, előre, tűz (le, előre, LP)
Fatality: (0) előre, le, előre, tűz (előre, le, előre, HP)

SONYA
Lábbal dobás: 2x le, tűz(le+BL+LP+LK)
Repülés: előre, hátra, tűz (előre, hátra, HP)
Lövés: 2x hátra, tűz (2x hátra, HP)
Fatality: (0) 2x előre, 2x hátra, tűz (2x előre, 2x hátra, BL)

RAYDEN:
Torpedó: 2x hátra, előre (ua.)
Teleport: le, fel (ua.)
Lövés: le, előre, tűz (le, előre ,LP)
Fatality: (0) 2x előre, 3x hátra, tűz(előre, 3x hátra, HP)

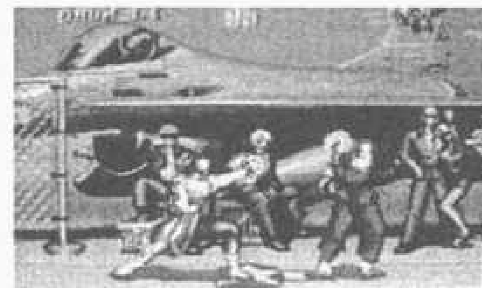
SCORPION:
Teleport: le, hátra, tűz (le, hátra, HP)
Csáklyázás: 2x hátra, tűz (2x hátra, LP)
Fatality: (2) védekezés + 2xfel (ua.)

LIU KANG:
Repülőrúgás: hátra, előre, tűz (2x előre, HK)
Lövés: 2x előre, tűz (2x előre, HP)
Fatality: (2) le, hátra, fel, előre, le (ua.)

STREET FIGHTER II

Ez már elég régi, viszont normális információ még nem volt róla sehol. Természetesen itt sem a "nehéz" irányításról lesz szó, hanem a speciális támadásokról. A jelölések még mindig ugyanazok. Annyit még megemlíteném, hogy ez a game annak idején a legcoolabb volt, csak közben megjelent két **MORTAL KOMBAT**... Ehhez is van ám csíít!! Meccs közben pausáljuk le a játékot "**P**"-vel és pötyögjük be: **7KIDS**. Lehet ketten egymás ellen ugyanazzal a fickóval/nővel lenni. Ez csak akkor működik (asszem), ha egyjátékos üzemmódban írjuk be. Ezután vissza a főmenübe s már cool is!
A választáskor (szintén egyjátékos módban) álljunk a kurzorral *Blankára* (ne nyomjunk tűz-t!), és firkantsuk be: "PATIENCE". Játék közben **F10** bármikori megnyomására maximális lesz az energy-nk.

A játék létezik PC-re is (elég silány), no meg C64-en is van. A géphez viszonyítva nem rossz, de amúgy undorító. A 64-esből azért többet is ki lehet hozni...



CHUN LI
Sorozatrúgás: sok tűz
Pörgőrúgás: le(hosszan), fel + tűz

ZANGIEF
Pörgő ütés: sok tűz
Földhözvágás: közel le + tűz

BLANKA
Rázás: sok tűz
Bepörgés: hátra(hosszan), előre+tűz

GUILE
Lövés: hátra(hosszan), előre + tűz
Superrúgás: le(hosszan), fel + tűz

HONDA
Sorozatütés: sok tűz
Repülőfejelés: hátra(hosszan), előre + tűz

DHALSIM
Lövés: le, le + előre, előre + tűz
Tűzfújás: hátra, hátra + le, le, előre + le, előre + tűz
Fúrórepülés: levegőben előre + tűz
Fúrórúgás: levegőben előre + le + tűz

RYU
Lövés: le, le-előre, előre + tűz
Superütés: le(hosszan), fel + tűz
Pörgőrúgás: le, le + hátra, hátra + tűz
Pörgődobás: közel le + tűz

KEN
Ugyanaz, mint RYU.

FIST FIGHTER

Hááát, ez inkább a 64-eseket fogja érdekelni, azon egész jó game. AMIGA-n már kevésbé. PC-n meg úgy tudom, nincsen. 64-en talán vetekedhet az **SF2**-vel, mert grafikailag inkább hasonlít a nagytestvér **SF2**-jére, mint amaz. A játszhatóság viszont pocsék, mert a gép mindent véd, így hát csak speciális támadásokkal, meg lápsöpréssel lehet ellenük valamit is elérni, ami elég unalmassá teszi a játékot. A speciális támadás minden embernél ugyanaz: húzzuk a joyt le, felengedése nélkül nyomjunk tüzt, s a tűzgomb felengedése nélkül nyomjuk a kart középre. Több értékes információt nem is tudok közölni a játékkal kapcsolatban, úgyhogy ugrás.

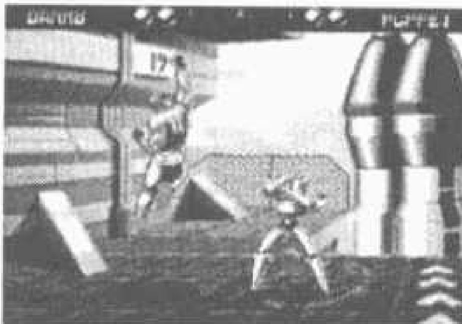
ELFMANIA

Ez sem lesz hosszú, azt előre megmondom. Valahogy nem igazán sikerült ez a game.
A grafika csodálatos, mondhatnám úgy is: a legjobb. A hangok szuperek, de a játék nagyon gyenge. Béna irányítás (az emberekre alig hat a gravitáció: hatalmasat ugornak, és soká esnek le), rengeteg töltés, nulla akció. Ráadásul mindenféle speciális mozgás nélkül. Megnézni érdemes, játszani vele már nem.



BODY BLOWS (GALACTIC)

Nos, ez egy elhamarkodott proggikiadás volt (úgy gondolom). Nem sokkal utána jött ki a **Body Blows Galactic**, s a két játék össze sem hasonlítható, pedig csak feltuningolták a sima **B.B.**-t. Az első rész kb. az Elfmaniához hasonlít: jó grafika, cool hangok (digi), nulla játszhatóság. Egyszerűen nem érzi az ember a karakterét, nem tudja igazán beleélni magát a szerepébe. Csak rángatja a Joyt, és várja, hogy nyerjen. Mellette ott van a sok töltés, és az animációk pocsék minősége. Egy ütés kb. 2 fázisból áll. Brrrr. Ocsmány.



Mellette szól viszont, hogy van HD-s verzió is! Egy cheat-tel is szolgálhatok:
A főmenüben 5 másodpercig húzzuk az 1-es Joyt jobbra, a kettest pedig balra. Egy Cheat menüt kapunk.
A **Body Blows Galactic** már sokkal jobb, mint elődje, szebb grafika (van AGA-s is), jobb animációk, jó hangok, és élvezhetőbb játék. Mindkét játékban ugyanúgy vannak a speciális támadások: Az egyik a hosszú tűz (felül egy csík mutatja, hogy meddig kell nyomni), amiben jó ötlet, hogy minél gyakrabban használjuk, annál hosszabban kell nyomni (tehát "kifogy" az energia). A másik két speciális a ferde irányok + tűz kombinációból állnak, főleg a két ferdén fel + tűz szokott lenni, de van egy két ember, akinél a ferdén le + tűz irányok (is) hatásosak. Még egy cheat az utóbbihoz: a HighScore listába írjuk be névnek: "**MEANTEAM**". (Egy utolsó megjegyzés a **Body Blows**-hoz. Ha embereinknek van árnyéka, akkor egy fejlesztett verziónk van. Ilyenkor a Cheat menü a 2-es joy 5mp-ig valólehúzására jön be.)

RISE OF THE ROBOTS

Erről már volt szó a januári számban, úgyhogy nem részletezem, csak a teljesség miatt tettem a többi közé. A játék AMIGA-n 12 lemez. Van AGA-s is, de hogy olyan őrült ember van a földön, aki úgy ír meg egy 12 lemezes stuffot, hogy még véletlenül se lehessen installálni, hát ez már csúcs. Ellensúlyozza ezt a gyors töltés a lemezről, a szuper RaYTracE animációk, a RaYTracElt küzdőfelek, és a csodás háttérgrafika. A hangok elmennek, viszont a játszhatóság megint nem sikerült túl jóra. Speciálist sem találtam egyet sem (pedig úgytudom van), úgyhogy inkább maradok az **MK2**-nél...

Nos, ennyi lett volna. Már mindent elmondtam, így már csak egy dolog marad hátra: köszönetet kell mondanom *EXTREME*-nek, hogy beszerezte a játékokat, hogy rájött néhány speciális mozgásra és kivégzésre, és hogy annyiszor elpakolt *GUILE*-al és *JOHNNY CAGE*-dzsel...

Anystone

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton
9.30-tól 15.00-ig

Budatétényi Művelődési Központ
Budapest, XXII.
Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"

Info: Illyés Ernő, Tel.: 226-97-63

TökösMákos

Deuteros *(Amiga)*

Erről a játékról már volt szó a CoV 29/30-ban, tehát ott folytatjuk, ahol abba lett hagyva. Mielőtt kitakarítanánk a Naprendszerből az utolsó Methanoidot, gyűjtsünk anyagot és építsünk fel 16 orbitális gyárat. Ezt úgy érhetjük el a legkönnyebben, ha az utolsó Methanoid állomást nem foglaljuk el, csak időnként szétlőjük az ott lévő droidokat (ezért tartsunk ott egy flottát és időnként aktiváljuk). Az állomások lehetőleg olyan helyeken legyenek, ahol vagy alumínium vagy vas van! Az anyagokat ott egyenlítsük ki, ahol drone-t gyártunk, a többi helyről pedig teleportáljunk ide folyamatosan. Ha kész van 3-4000 drone, akkor irány a csillagok... A többi csillagrendszerben az elfoglalt állomásokat ne védjük meg, ha megtámadják, robbantsuk fel. Így szépen sorra vehetjük az összes csillagrendszert, kiirtva az összes Methanoidot (el ne felejtsük összeszedni az üzenetekben jelzett tárgyakat!) Az első csillagrendszer után feltalálják a Hyperdrive-t, a másodiknál a szuperfegyvert: ezt minden flottánkra rakjuk fel (bedokkolás után a hajó elejénél megjelenik egy új ikon), majd csata közben a rakéta ikonra clickelve (amikor az ellenséges drone-ok középen vannak egy csomóban) 100 tonna fuelt lő ki, ami aztán felrobban, és 1-130 dronet pusztít el (a saját dronejainkból is elpusztít egy keveset). Később felfedeznek egy héliumbombát, amelyet supply podba kell rakni! Ezzel az űrhajóval megsemmisíthetjük a támadó methanoidokat, de mivel nem tudunk vele mozogni, csak az állomások védésére szolgálnak. Ezután az egyik csillagflotta kapitánya átáll az ellenséghez (kalóz lesz). Ennek eredményeképp feltalálják a prison pod-t és a sonic blastert (ezt aktiválva egy supply podban egy képet tölt be és nekiáll zenélni (lehet állítani a hangerejét), de nem tudom mire jó, mert nekem kiakad a prison pod bekapcsolásánál). A prison poddal el lehet fogni a kalóz kapitányt, és akkor jön az üzenet, hol lehet megtalálni a 8.tárgyat...

Fazekas László, Érd

Law of the West *(C64)*

A program az *ACCOLADE* terméke. Igaz kicsit régen dobta a piacra, 1985-ben. A program mind grafikailag, mind zeneileg és mind játszhatósága átlagon felüli, ezért megérdemel egy kis figyelmet. Egy kaland programmal állunk szemben, melyben feladatunk, hogy egy kis várost megtisztítsunk a bűnözőktől.



A játékról: egész nap az utcákat kell rónunk, és az emberekkel beszélgetnünk. A beszélgetés célja, hogy kiszűrjük a bűnözőket, és a békés emberektől azt, hogy hol lesz bankrablás, mert a rablók akciójukat nem tudják titokban tartani. Párbeszédek során a lehetséges négy válasz közül kell egyet kiválasztani. Ha egy embert figyelmeztetés nélkül lelövünk, akkor az emberek zúgolódni kezdenek. Ha már nem tudunk mit válaszTani, akkor lőjünk. Ellenkező esetben az orvos ügyességén múlik az életünk. Ha a doki meg tud menteni, akkor egy kötést kapunk a kezünkre figyelmeztetésül. A fő ellenségeink a Dalton testvérek és elegen vannak ahhoz, hogy mindig bajt okozzanak nekünk. Ha az emberektől valamit megtudunk, azonnal a helyszínre sietünk és egy kis tűzpárbaj után leteríthetjük a banditát. A játék vagy akkor ér véget, mikor a doktor már nem tud segíteni, vagy akkor, amikor a várost megtisztítottuk a bűnözőktől. A program csodálatos, és úgy gondoltam megér egy kis figyelmet!!

Füzesi Zsolt, Debrecen



(C64)

Vagy legalábbis gyanítom, hogy az, mivel cím nélkül jelentkezik be, némi ... izé ... hmmm... hogy is mondjam ... olyan ürítési hangokkal és egy "TRIAD" emblémával.

Naszóval: emmegmá'megint egy stratégia. Kétszeresen is régi: a téma is ókori, és maga a game is őskori, még abból az időből, amikor nem csak hogy a 64-es, hanem még a Spectrum is számítógépnek számított, és proggykat is írtak rá. (Ha jól tudom, akkor eredetileg Spectrumra készült.) Szóval: az ókorba csöppentünk, ott is a római — pun háborúk közepébe. Játszhatja két játékos egymás ellen, vagy egy játékos a gép ellen. Ez utób-

bi esetben a punok szerepében tündökölhetünk, és szenvedhetünk fényes vereséget a többszörös túlerőben lévő (induló pénz, flotta) gép által irányított római aktól. A cél: minél több várost saját gyarmatunknak elfoglalni (csak tengerparti városokat lehet, így Rómát nem, de nekik Karthagót igen!), a gyarmatainkról minél több pénzt (adót) a fővárosba hajón beszállítani, hogy ott annak egy részét új hajók vásárlására fordíthassuk, illetve az ellenfelet e tevékenységében minél jobban akadályozni, és a flottáját a nagy Földközi-tengerről (vagy arról a részéről, ami a játékban szerepel) leradírozni.

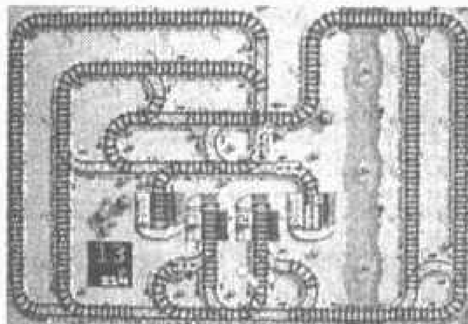
Irányítása, menükezelése a lehető legjobban túl van bonyolítva, ezért most nem megyek bele, mert akkor most sem tudom elküldeni ezt a valamivel több mint 2 éve megkezdett levelemet.

Marad, ami McArcthur tábornok mondott, amikor a japánok távozásra késztették a Fülöp-szigetekről: Visszajövök!!! (Máig sem tudom, hogy ezt fenyegetésnek szánta-e a japánoknak, vagy vigasztalásként a hátvédként (hősi halott és hadifogoly célra) hátrahagyott embereinek. De vissza is ment. Alig 4 év múlva.)

Torba László, Gyöngyös

LOCO *(C64, Amiga)*

A Kingsoft 1992-es termékéről lesz most szó, ami egy nagyon jól sikerült, C64-en tökéletes AMIGA-konverzió. Feladatunk vonatok irányításával kapcsolatos, ugyanis a rendszertelenül, szinte Lemming-módra (öngyilkosan) haladó vonatokat kell helyes irányba terelnünk. Általában négy állomás van egy pályán A-D-ig elnevezve, amelyek villogással jelzik, ha indul belőlük a vonat. A vonatok felett lévő betű mutatja, hogy azt a szerelvényt hová irányítsuk. Az irányítás a váltók kapcsolgatásából áll (tűzgomb a kereszteződéseken), amivel a vonatok haladási irányát szabályozhatjuk. Ha a szerelvény rossz helyre érkezne, visszafordul, ám ha ilyenkor jön ki onnan is a vonat... Természetesen vigyáznunk kell, nehogy két szerelvény összeütközhessen.



Így irányíthatunk végig 100 pályát, s ha unnánk szerkeszthetünk megunknak újat. Sokáig élvezetes játékot nyújthat ez a C64-en egy lemezoldalas program. Kazettás verzióval még nem találkoztunk.

Anystone



(C64, Amiga)

A program az *ENTERTAINMENT software* (*+Starbyte*) jóvoltából, 1990-ben került a piacra. A kaland és az RPG ötvözete. A játékról: egy kisvárost elözönlötték a vámpírok, zombik, farkasemberek és a múmiák. Feladatunk, hogy négy ember bőrébe bújva kiirtsuk őket. A szörnyeket könnyen kiirthatjuk a hagyományos fegyverekkel, ám a vezetőt a hagyományokból ismert fegyverekkel ölhetjük meg. Pl: vámpír ellen fatőr, farkasember ellen ezüst pisztolygolyó stb. Most röviden a C-64-es verzióval foglalkozunk. (Az Amiga verzió eltér egy kicsit a C64-től.) A bal felső képernyő az aktuális helyszínt mutatja be. Alatta a szereplőket. A jobb felső sarokban azt a személyt látjuk, akit irányítunk. Mellette az éhségét, szomjúságát és az erőnlétünket figyelhetjük meg. Ez alatt a nálunk lévő tárgyakat fürkészhetjük végig. Még alább négy ikont látunk.

Láda: Még nem jöttünk rá, hogy mire való...

Kéz: Ha fel akarunk venni valamilyen tárgyat, akkor clickeljünk rá a tárgyra, majd a tárggyal együtt a kézre, így tudjuk a tárgyat használni. A vizsgálásnál is cickeléses módszert alkalmazzunk.

Floppy: Ha erre clickelünk, akkor a következő közül választhatunk:

- **LOAD GAME POSIT**: kimentett állást tölthetünk be.
- **SAVE GAME POSITION**: ki lehet menteni az állást
- **BEGIN A NEW GAME**: új játék kezdése
- **MAKE GAME POSITION DISK**: vajon ez mi lehet?
- **CANCEL**: vissza

"Kis i betű": ha erre clickelünk a következőket választhatjuk:

- **LORDS OF DOOM**: A program adatait kérhetjük le. Pl. grafika stb.
- **POINT POSIT.**: Előadja, hogy mennyi élőholtat kaszaboltunk le, milyen fő szörnyet kaszaboltunk le, és milyen van még (azt hiszem ebből több van).



A játékmenetről nem akarunk írni. Reméljük mindenki ki tud rajta bontakozni, ugyanis terjedelme 7 lemezegység. Csak néhány tipp: a temetőben lehet ásni, a baltával, vagy az ásóval üveget be lehet törni, a farakásnál lehet fatört faragni, a csempészkulccsal lehet zárt ajtókat, lakatokat kinyitni. A házban az olvasószobának azon a részén, ahol a földgömb van a váza mögött van egy kulcs, az erdő szélén az egyik fáról töménytelen almát lehet leszedni. Kezdetben csak

két emberrel indulunk, ha *Van Hagen*-t, *Susan*-t is magunkhoz akarjuk venni, akkor menjünk a starthelytől egyenesen, míg egy házhoz el nem érünk. Annak az előszobájában van egy szekrény. Annak a fiókjában van egy telefonszám *Van Hagen*-é. Ha elmegyünk a postára, és felhívjuk őt, akkor társával együtt megjelenik a csapatunkba. Ja, és még egy fontos dolgot elfelejtettem! Vizsgálásnál, evésnél, ivásnál is a kezet használjuk. Egyébként a grafikával, zenével és játszhatósággal nincs baj, sőt átlagosn felüli!
Végül is egész jó kis horror-adventure, csak a crackelt példánnyal némi baj van, egyes helyszíneken kiakad, nem tölt, így nem is tudtuk végigjátszani. Sőt, még trainer opciók is vannak az elején, amik bekapcsolása meglepően furcsán működik, mert a karakter ugyanúgy elhalálozik, viszont a proggy ilyenkor nem tudja, hogy most mitévő legyen, ezért biztos ami biztos, inkább ettől is kiakad. Mivel eme "apróságok" miatt nem sikerült a végére, vagy egyáltalán zöldágra vergődni vele, többet nem is írunk róla. (Azért messze nem RPG!)

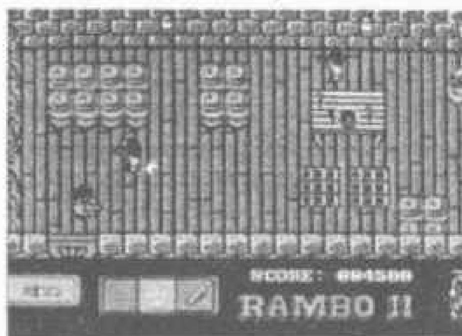
Füzesi Zsolt, Debrecen
Torba László, Gyöngyös

Rambo II. *(C64, Amiga)*

A — szerintem egész jó — film alapján készítette a játékot a DD.

A játék ott kezdődik, ahol az első rész — a film első része — véget ért: szerény személyünk ellen "városfejlesztő" tevékenység miatt eljárás indul, amibe úgy belefáradunk, hogy háti panaszokkal orvoshoz fordulunk, aki beutalót ad nekünk egy kőfejtő telepre. Itt elmúlnak panaszaink és örömünkre volt parancsnokunk meglátogat. Szóba hozza, hogyha vállalnánk egy is lövöldözést néhány amcsi hadifogolyért, talán még vissza is kapnánk megérdemelt szabadságunkat. Vállaljuk...

Miután beclickeltük becses — vagy becstelen? — name-ünket kezdődhet a parádé: induljunk el jobbra, majdnem ütközésig, és folytassuk utunkat FEL. Persze közben nem árt írtani vietnámi barátainkat, u.i. az orosz skuló leredukálja — méghozzá elég hamar — energy-nket és Ende Station. Valahol itt van egy épület mindkét oldalán egy-egy szoborral. A bal oldali szobornál látunk egy géppuskát, melyet vegyünk fel — "menjünk át rajta". Remark: a fegyverek között a SPACE-szel válogathatunk, az S-sel a zenét/fx-et kapcsolgathatjuk. Tovább folytatva utunkat a környezetvédők által telepített "jungel"-t adjuk át a múlt dicső emlékének, szóval lőjük ki! (A kés melletti valamire switcheljünk.) Ha sikeresen továbbjutottunk, egy vizesárok nem enged be minket a táborba. Ha netán valaki feladná, elárulom, hogy a vizesárok felett a jobb oldalon van egy töltés, meg egy korlát. Menjünk a korlát közvetlen közelébe, majd durr neki! (A kés melletti valami legyen bekapcsolva!) Ha bementünk és még van energynk, toljuk a joyt bal+le irányba. A villogó téglatestet vegyük fel, aztán irány a tábor bal felső része. Itt egy manusz van kikötözve, akit "vegyünk fel". (Váltsunk át a késre, különben nehéz lesz a felvétel!)



Innen kissé darabosabban: az erdőn törjünk utat magunknak és a patakparton a helikopiba ugorjunk. Ha felszálltunk, return to base, és álljunk a fektetett H alakra. Innen a bal alsó részbe menjünk, majd a késsel nyissuk ki a kis ház ajtaját. Vidám palik indulnak a helihez, közben pontszámunk ki tudja miért, nőni kezd. Ha mindenki beszállt, return to helicopi und a joyt nyomjuk előre. Árral szemben nehéz repülni u.i. orosz kollégánk egy gunshippel próbál szándékunktól eltéríteni, de ne adjuk fel! Biztassuk magunkat az ever green szlogennel: FEL FEL TI RAMBOI A FÖLDNEK!...

Végre itt van szeretett bázisunk, amelynek egyetlen ajtaja előtt, egyetlen elszálló terére tegyük le a gépet és figyelmesen olvassuk el a végkifejlet textjét...

Nem tudtam jobban chruncholni a lényeget, de az utolsó szó jogán még elmondom, hogy cseresznyére a játékban nem kell elviselnünk azt a kellemetlenséget, hogy ránkakasztják Ázsia összes villamosvezetékét.

Simai András, Budapest

SCARABEUS *(C64)*

Itt a JRRS! A Scarabeus leírását küldöm most el. ez egy magyar, 3D játék.

1. pálya:
Ezen a pályán kilenc szellemet kell megfogni. Ha a joy-t hátrahúzzuk, akkor megjelenik a térkép, amin a szellem egy halálfejjel van jelölve (a másik bigyó az a mi tartózkodási helyünk). Ha elkapunk egyet, akkor a képernyőn megjelenik a kulcsunk. Ez fel van osztva kilenc részre és minden egyes szellem elkapásakor berak az egyik kockába egy hierográfiát. Játék közben a tűzgombbal lehet előhozni ezt a kulcsot. Ha megvan mind a kilenc, nyomás a liftbe. Itt felülről lehet látni magunkat. A lift működése egyszerű: facsarjuk meg (tekerjük) a joy-t és ha megérkeztünk, tűz.

2. pálya:
Itt 8 orvosságot és 4 csapdát kell felismernünk. Ezt úgy szokás csinálni, hogy odacammogunk az infós fülkékhez és leanyázzuk a gépet. Egyébként úgy, hogy összehasonlíthatjuk a kulcsunkat az egyik oldallal és ha találunk rajta olyan 3x3 darabot, amibe ugyanazok vannak, mint a kulcsunkon, akkor jó az orvosság (üveg) vagy a csapda (gázmaszk). Ha rossz az orvosság, akkor az áthúzott répára (ceruzára) menjünk, ha a csapda rossz, akkor az áthúzott kézre. Ha jó,

a másikra. Van középen is egy jel, ezzel lehet kijutni a fülkéből. Minden fülkét pók őriz! ezeket úgy csalhatjuk ki, hogy elmegyünk előttük.

Utánunk jönnek, de lassúak és könnyen le lehet őket rázni. Van egy különleges fülke, ahol nem az eddigi dolgok vannak. Itt lehet megszereni a fáraó kulcsát. A joy jobbra-balra mozgatásával mozoghatunk a kép szélén és a tűzgombra átpördíthetjük az egész sort.

Ha mindegyik kockán a kulcs hierogrifája látható, megvan a kulcs. Egyébként ha megvan minden, akkor a következő pályán meghal az összes szellem (próbáljunk ezek nélkül bejutni), és mehetünk is a lifthez. Vigyázat! Ha rossz irányba tekerjük, akkor visszamegyünk az előző szintre.

3. pálya:
Na! Itt a lényeg! A fáraó sírkamrája! Aki azt hitte, hogy nem lesz itt ellenfél azt tudom sajnálni, mert valahonnan (még nem sikerült megfigyelnem) szellemek bukkannak elő. Ha megnyomjuk a tűzgombot, lerakunk egy csapdát, amibe bele kéne csalni az öreget. Csak 4 csapdánk van.

A sírkamrába bejuni úgy kell, hogy egy tili-toli játékot kell lejátszanunk. Megszabott számú toligálás lehet csak játszani. Ezt egy lánc mutatja. Ha nem sikerül, az az ajtó végleg bezárul. 8 ajó van. A tábla három részre van felosztva és a középsőt kell úgy rendeznünk, mint a két szélső van. az egész táblát csak akkor látjuk, ha minden jó orvosságot bevettünk (az előző pályán ismertük fel őket). Innen már a játékosra van bízva a dolog.

Fülkék állapota:

- átvizsgált fülke
- átvizsgált fülke, szörnnyel
- átvizsgálatlan fülke
- átvizsgálatlan fülke, szörnnyel

Azt hiszem, hogy körülbelül ennyi az egész.

JokeRSoft (Balázs Károly), Maglód



(C-64)

A játék egy ügyességi program, melyet a *MOUSE* software 1984-ben dobott piacra. A grafika, zene és a játszhatóság nem említésre méltó, de kipróbálásra mindenképpen ajánlom. A játékot a kettes portból tudjuk irányítani. Ha bejött a program, akkor nyomjuk meg a tűz gombot (ha nem tesszük, akkor a demo fog elindulni). A következők közül választhatunk:
Játékos száma: 1, 2, 3, vagy 4
Ha ezt megtettük, újra választanunk kell:

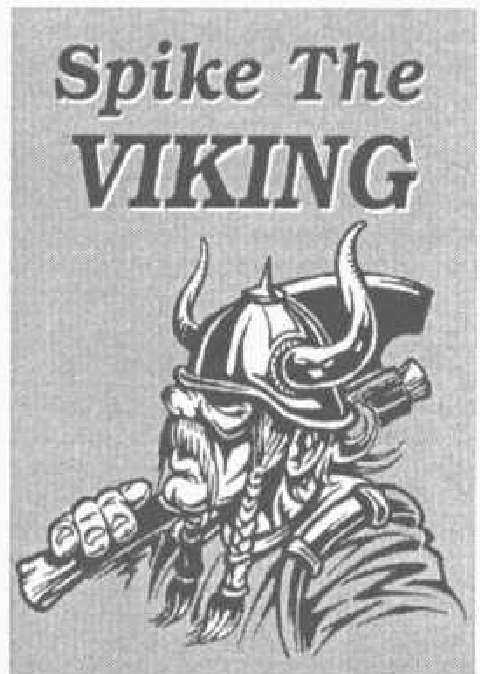
1. MORNING SHIFT-BEGINNER: a kezdőknek 8 könnyű pályát ad fel
2. DAY SHIFT-INTERMEDIATE: a haladóknak nehezebb 8 pálya
3. NIGHT SHIFT-XPERT: a profiknak újabb 8 pálya
4. STANDARD 24 HOUR SHIFT: sorrendbe teszi a pályákat
5. RANDOM 24 HOUR SHIFT: a 24 pálya közül véletlenszerűen adja a pályákat.

Na és most a játékról: A felső nagy képernyőn van az aktuális helyszín. Abban a téglalapban, ahol kocsikat látunk, az a kocsink számát jelenti (kezdetben ez 5). Alatta a pénzünk (dolcsiban). A fekete téglalapban az emberke beszéde. Pl.

HEY, TAXI! - Hé, taxi!
PAD 2 PLEASE - vigyen a 2-es megállóhoz!
THANKS - köszönöm
UP PLEASE - vigyen ki!

A jobb alsó sarokban, a másik fehér négyzetben azt a pénzt látjuk, amelyet nekünk ad a szállításért (természetesen az az összeg fogy, ha az idő telik).
Az irányításról: amerre húzzuk a joy-t, arra megy a kocsink, de vigyázzunk, mert az űrben súlytalanság van!!! Ha le akarunk szállni, akkor nyomjuk meg a tüzet, hogy kitegye az állványokat. Ellenben ügyeljünk arra, hogy nehogy nagy sebességgel szálljunk be, mert következménye HALÁL:
Talán nem annyira színvonalas program, de kikapcsolódni ki lehet vele.

Füzesi Zsolt, Debrecen



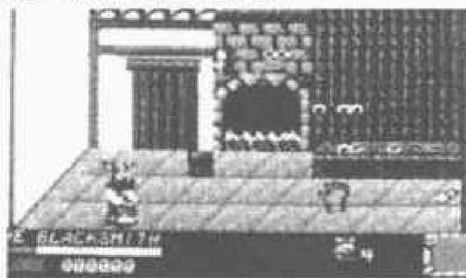
(C64)

Hali-hó újra itt vagyok! Remélem örültök? Most a STV leírást küldöm. Elég a hablagyolásból lássuk a STV-t.

Irányítás:
Joy jobbra - jobbra
Joy balra - balra
tűz + fel - tárgy fel
tűz + le - tárgy le
tűz + jobb/bal - válogatás a tárgyak között.

Végigvitel:
Vegyük fel a kesztyűt és az ajtókilincset. Nyissuk ki az ajtót a kilinccsel. Menjünk el a vendéglőbe. Itt megtudjuk, hogy "Belépés csak nyakkendő-

vel". Menjünk el az elhagyatott kunyhóhoz. Együk meg a csirkét, hogy az energiánk helyreálljon. Menjünk át Gronny házába, vegyük fel a zacskó aranyat. Menjünk el a várhoz, az őr nem akar minket beengedni, adjuk oda az aranyat, irány be. A várban húzzuk meg a kapcsokat. Menjünk e az 1-es ajtón. A létrán másszunk fel a bástyára, és vegyük fel a varangyitalt, a kulcsot és a templomban a feszületet. Menjünk el Arnold varázslóhoz. Elmondja, hogy szüksége van néhány dologra: Varangyital, Denevérszárny, varázskönyv. A varangyitalt rakjuk is le az üst mellé. Sétáljunk vissza a 2-es ajtóhoz. Szabad az út az ebédlő felé. Vegyük fel a kulcsot és a két csirkét, menjünk le a konyhába, ahol megtaláljuk a földművesek ebédjét. A 3-as ajtó mögötti folyósóról nyíló szobában, Albertnél vegyük fel a kulcsot, a harangtoronyba pedig a döglött denevért. Ehhez vegyük fel a kesztyűt és menjünk neki a kötélnek. A harangtoronyban vegyük fel a ket kulcsot. A 4-es ajtón menjünk be. Az őr elküld minket. Ezt az ajtót később nem tudjuk kinyitni, irány balra. A kapcsokat meghúztuk, mehetünk jobhbra. Szabadítsuk ki a rabot a kulccsal, majd menjünk be az 5-ös ajtón. Balra nyissuk ki a cellát. ezután menjünk át a 6-os ajtón, majd balra a következő rab zárkájáig, és fel a szellemek szobájába. Rakjuk le a keresztet és vegyük fel a varázskönyvet. A feszületet se hagyjuk itt, induljunk el jobbra, és szabadítsuk ki a rabot. Visszafelé megint használjuk a keresztet. A varázskönyvvel és a denevérrel látogassuk meg Arboldot, és tegyük le mindkét dolgot a varangyital mellé. Egy robbanás, és máris megvan a nyakkendő. Most már bemehetünk a vendéglőbe. A vendéglős beenged, az egyik asztalon egy borosüveget, majd a hátsó szobában egy kulcsot találunk. A vár előtt sétálgató piros ruhás embernek adjuk oda a földművesek ebédjét, mire odaadja a sárcipőtű. Menjünk el a sárhoz és használjuk a sárcipőt, majd keljünk át a sáron. Vegyük fel a kulcsot és szabadítsuk ki a foglyot. A borral és a kulcsokkal menjünk be a 7-es ajtón. Itt adjuk oda a bort az őrnek, mire ő elmegy, szabadítsuk ki a két rabot. THE END.



Néhány jó tanács:

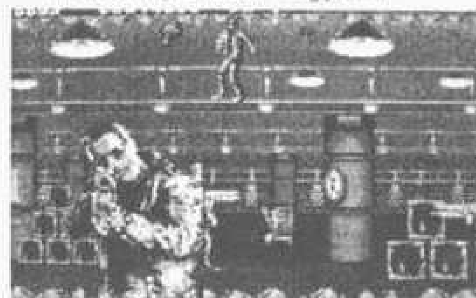
- A kutyákat kerüljük ki.
- A zöld alma mérgezett.
- A fáklya nem jó semmire.
- A várból kifelé menet is használni kell a keresztet.
- Az ágyúgolyó nem jó semmire.

Bodnár János, Debrecen

Terminator 2. *(C64, Amiga)*

Az intro után beállíthatjuk, hogy örök energia legyen, vagy sem (Y/N). Ezután még egy intro (?), majd következik a GAME!

1. Bal oldalt lent láthatjuk a "folyékony vasember"-t, jobb oldalt lenn a "T1000(?)" alias: "Svájci Néger"-t, középen pedig a pont számlálót. A fejek mellett egy-egy csíkot láthatunk, ezek a Terminátorok energiáját jelzik. Felül a 2 terminátor verekszik, ezek közül mi vagyunk a jobb oldali.
   Ütések:
   Bal + fel: arc védés
   Bal + fel + tűz: fejütés
   Bal + tűz: has ütés
   Bal + le + tűz: boka rugás
   Jobb + tűz: védekezés
   Jobb + le: térd ütés
   Jobb + le + tűz: has rugás
   Jobb + fel + tűz: fejelés.
2. Ha a haverunkkal végeztünk, az ifjú *Conor*-t kell megmentenünk a motoron. Így követve a film cselekményeit. Ki kell kerülni a köveket, esetleg ha más út nincs az ugratón kell átmennünk. Vigyázni kell, mert közben a kamion is lökdös hátulról, így hamar elfogyhat energiánk. Bal oldalt fenn *John Conor* képét láthatjuk, mellette az energia csíkot, ugyanígy jobb fent csak ott terminátorunk képével.
3. Most a puzzle módszerével kell barátunk kezét összerakni. Erre mindössze egy percünk van.
4. Ha ezt jól összeraktuk újra pontokat szerezhetünk. Most mi *Sarah Conor*ral vagyunk, és őt kell kimentenünk a diliházból. Közben leütni a gondozókat és lifttel le-fel menni az emeleteken. Végül a kiút lent van. Ellenségünk energiája a gondozók halálával fogy.
5. Itt egy hasonló pálya az elsőhöz, az ütések ugyanúgy működnek.
6. Ez a pálya is hasonlít a 3-asra, de itt a terminátor fél arcát, és nem kezét kell összeraknunk. Itt is egy perc van a puzzle összerakására.
7. Itt most terminátorunkkal vagyunk, ez is hasonlít a négyes pályához, de itt nem a diliházban, hanem a kutatóközpontban vagyunk.



8. Ez a pálya a 2-re hasonlít, de itt nem a csatornában, hanem a városban kocsikázunk. Közben a "folyékony vasember" követ minket helikopterrel. Útközben autókkal, gátakkal, esetleg úteltereléssel találkozhatunk, de hogy életünk ne legyen oly egyszerű, az ellenfél lövöldözik ránk, a helikopter célkeresztjét láthatjuk, ahogy minket követ (nem nagy követ, követ a nagykövet!). Ez a pálya addig tart, míg ki nem nyiffanunk.

P.W.Smith

VIZ 100% *(C64, Amiga)*

Az intro után egy menüt láthatunk.

Végtelen élet ON/OFF
Végtelen idő ON/OFF
Végtelen extrák ON/OFF
Mindig minősítés ON/OFF
Látni az utolsó pályát ON/OFF
Kezdő pálya 001-005
Játék kezdés

Ezután ki lehet választani, hogy a három krapek közül melyikkel játszunk mi:

1. Biffa Bacon
2. Johnny Fartpants
3. Buster Gonad

Lássuk a pályákat személyenként!

BIFFA BACON

1. Itt sörös korsókat vágnak hozzánk, melyeket fejjel, öklöllel, illetve lábbal kell elhárítani.
   Fejjel: fel
   Öklöllel: jobbra
   Lábbal: le
2. Ez után egy futóverseny következik, másik 2 barátunk ellen.
0. Sörivó verseny. Itt a cél minél előbb elkapni az összes korsót és fenékig kiinni.

JOHNNY FARTPANTS

1. Itt fel kell lőnünk magunkat minél magasabbra, hogy így minél több pontot érhessünk el.
2. Ugyan az mint 1. barátunknál, itt is futás.
0. Lufi fújó verseny. Itt minél több lufit, minél rövidebb idő alatt kell felfujni.

BUSTER GONAD

1. Ez a pálya hasonlít 2. barátunk 1. pályájára. Itt is az a lényeg, hogy minél magasabbra ugorjunk.
2. Ez a pálya 1.2. barátunk pályája is, hiszen itt van megint a jól ismert futóverseny.
0. Itt a futószalagon jövő tésztákat kell alaposan kinyújtani, hogy így pontjaink is megnőjenek.

A 0. pályával a játék során akkor találkozunk, ha a 2. pályát 1. hellyel végeztük, illetve ha másodszor is ugyanazzal a palival leszünk. Amennyiben a 2. pályát első hellyel végeztük, később jön egy 3. pálya, melyen újra futni kell, de itt a városban.

J.W.Smith

Werevolves *(C64)*

Bizonyára sokan látták a játék alapjául szolgáló filmet. Azt a bizonyos horrorfilmet. Nos, a játék egyáltalán nem horror. Reggel rendes emberek vagyunk, este pedig átváltozunk farkasemberré. Este ehetünk embert is. Ám a rendőrök igencsak jól végzik a dolgukat. Kétféle rendőr van a játékban. Egyik puskás. Őt nyugodtan elfogyaszthatjuk, esetleg csak a vérünk fog kifolyni, ha eltalál. A másik a kulcsos, ha ehhez hozzáérünk, akkor egyből dutyiba kerülünk, és csak nappal engednek el, valamint a tágyainkat elveszik és búcsút mondhatunk nekik.

Tárgyak:

- *reszelő*: a börtön rácsát tudjuk hátul elvágni,
- *kulcs*: a börtön ajtaját tudjuk kinyitni,
- *lámpa*: kivilágítatlan alagútban és föld alatt tudunk vele világítani,
- *csavarhúzó*: föld alá tudunk eljutni vele (börtönben is hasznát vehetjük).

Helyszínek:

- *város*: itt találhatjuk a csavarhúzót és a reszelőt,
- *temető*: itt találhatjuk a kulcsot és innen tudunk bejutni a börtönbe a reszelő segítségével,
- *metróállomás*: általában itt találjuk az elsősegélycsomagot és innen tudunk a kivilágítatlan alagútba eljutni,
- *tető*: innen tudunk sok helyre eljutni.

Tanácsok:

- A metróállomásba ne igen legyünk, mert sok a rendőr.
- A kivilágítatlan alagútba és a föld alá ne menjünk lámpa nélkül, mert különben ott veszünk.
- A tárgyainkat legjobb a börtönben hagyni. Ezt úgy tehetjük, ha temetőben megkeressük a rácsot és a reszelővel elvágjuk, majd szépen elhelyezzük tárgyainkat.
- A temető csak nappal van nyitva, ugyanúgy mint a börtön.

A grafika nem rossz. A zene jobb ha nincs, ezt egyébként a játék során ki lehet kapcsolni. Érdemes rá egy estét szentelni, izgalmas perceket élhetünk át.

Füzesi Zsolt, Debrecen

Wings of Fury *(C64, Amiga)*

A játék alapvetően az (enyhe) szimulátor beütéses repülőgépes lövöldözős kategóriába tartozik. Remélem pontos (?) megfogalmazás volt. A második világháborúban japán szigeteket és hajókat kell támadni repülővel (P-47, ha jól látom) anyahajóról felszállva. Az elején még kérhetünk könnyítést is:

- örök élet
- örök üzemanyag
- örök fegyver
- olaj szivárgás nincs

Ezután ki kell választani a rangot:

- midschipman (kadét)
- ensign (zászlós)
- Lt. Jr. Grade (szakaszvezető vagy mi)
- Lt. Commander (alparancsnok, vagy mi a szösz)
- Commander (parancsnok)
- Captain (kapitány)

Nehezítések: több hajó, sziget, reptér és bunker.

Felszállás: A gáz legyen maximumon, majd ha elhagytuk a hajót húzzuk a joy-t balra fel, ha nem sikerül, akkor húzzuk a joy-t balra, utána pedig megint balra fel. Tudom, hogy ez bonyolultan hangzik (az is), de egyszer csak sikerül.

Leszállás: 3/4 gázzal menjünk a hajó púpos vége felé, majd húzzuk fel a joy-t, ekkor csökken a magasság. Ha rászálltunk a fedélzetre és elkapott a pup (azaz a kötél), akkor guruljunk a lift felé és húzzuk le a joy-t, ha nem felszállás és lehet elölről kezdeni az egészet.

Fegyverek:

célpont	fegyver	megjegyzés
hajó	torpedó	alacsony magasságból dobni, ha nem habzik mögötte a tenger lehet ismételni.
reptér	-	védőháló van fölötte
repülő	gépágyú	no comment
bunker	rakéta	fentről rézsutosan támadva
gépágyú	bomba	a kirohanó embereket is bombázni kell

Néha jön egy repülő, amit érdemes lelőni, hiszen torpedóval támadja (és egy idő után el is süllyeszti) hajónkat.

Rici alias Richter Attila, Miskolc

ELSŐSEGÉLY

RAID OVER MOSCOW (C64)

Nem tudom hányan lövöldözik még Ivánékat, ősrégi játék. Tipikus lövöldözős, szép grafikával.

- Mielőtt már az elején a hangárban összetörnénk a teljes repülőgépkészletünket a kijutással kísérletezve, nyomjuk meg egyszerre a "**Run/Stop**" és a "**Q**" billentyűket, máris lőhetjük a minszki bunkereket. Itt elég csak a középső nagy bunkót telibetalálni, máris jön a következő pálya.

CAPTAIN BLOOD (C64)
Az "**Inst/Del**" billentyű időgyorsító funkció, ha a csillagtérképen megcéloztunk egy bolygót és oda repülünk. Ugyanígy működik akkor is, ha leszállóegységet indítottunk a bolygóra, ezt úgy leteszi, hogy még a lézerágyuk sem tudnak beletrafálni ilyenkor.

JOHNNY REB 2. (C64)
Ha egy szétvert egységünk menekülésben van vigyük el előle az útjába kerülő saját egységet! Ahogy beléjük botlanak menekülés közben, a marhái rögtön összetévesztik őket az ellenséggel, és közelharcban meg is semmisítik azt! Eleinte nem egyszer jártam úgy az északi fronton, hogy az utánpótlásból frissen felvezényelt alakulatomat egy szétvert, menekülőp saját egység semmisítette meg rögtön!
(Kipróbáltam, hogy hogyan lehet alapállásból a délieket irányítva játszani. Lehet, hogy kellő türelemmel és kemény fenékkel sikerülne is. Meguntam, mert a szokásos meccs első harmadának a végéig addig nem jutottam el így, hogy minden egységnek kiadjam az indulási parancsot — TL)

USS JOHN YOUNG (C64)
Csak éppen a 64-es verzió, Crazy+Lotus törés. Az Amigás leírástól eltérően a 64-es egyfile-osba van sűrítve. Hogy maga a játék mennyiben különbözik az Amigás CoV-leírástól, arra nem sikerült rájönni. A bejelentkezés után csak az első küldetést választhatjuk. Ezután azzal jön, hogy adjuk már meg néki a "Secret Code"-ot. Mivel ez nem sikerül, ezután csak a különböző irányítási helyekről lehet kapcsolgatni, ebből áll a játék. Ez a dög egyszerűen nem hajlandó elindulni, illetve a program használható opciókat adni, röviden: játszhatatlan kód nélkül.
Szép munka volt, Cracker Urak!

SIM CITY (C64)

- A vízvezeték ára egységenként 200 $, bár a program csak 2-nek írja, de ténylegesen 200-zal számolja!
- A térképszerkesztő üzemmódot városépítés közben is lehet használni, némi gyakorlattal, ügyességgel. Pl. frankó folyóparti fasort lehet vele csinálni, vagy az épületek közé, nagyobb parkba egy-egy jópofa mesterséges tavacskát, és egyebeket.
- A 64-en csak repcsi röpköd, hajó nincs, a vízvezeték pedig azonkívül, hogy jól mutat, a tüzek továbbterjedését akadályozza.

FETRIS (C64)
$4A6B,életek száma

ATOMIC ROBOKID (C64)
$00B5,életek száma

ROBBO (C64)
$00A4,életek száma

JETSONS (C64)
$E73E,A5 - idő

FURY OF THE FURRIES (Amiga)
C34CED,életek száma

TURRICAN 3 (Amiga)
00174E, életek száma

MOONSTONE (Amiga)
C0D825, életek száma

ALIEN BREED (Amiga)
C01605, életek száma

TOWER ASSAULT (Amiga)
C31C95, életek száma
C31D0B, kulcsok

SUPERFROG (Amiga)
C017D1,energia
C05967,money
C017CF,élet

IMPOSSIBLE MISSION 2025 (Amiga)
C4D30-9, tárgyak
C43A0E, idő

ELVIRA ARCADE (Amiga)
000409, élet

LEANDER (Amiga)
07D03B, élet

KID CHAOS (Amiga)
C263FD, élet

ADDAMS FAMILY (Amiga)
003BC7, élet

STARDUST (Amiga)
C193B8, élet

YO! JOE! (Amiga)
C0316E, élet

CADAVER (Amiga)
01EB93, pénz
01EB83, energia

SWITCHBLADE (Amiga)
00261F,élet

BUBBA'N'STIX (Amiga)
C18435,élet

Molnár Gyula Szegedről küldött kódokat szép számmal, sajnos néhány már volt (vagy várakozási listán van), de azért így is van mit leközölni.
SU SWEET: 2 - UGH, 3 - MUH, 4 - TOE, 5 - BCA, 6 - PAH, 7 - PHU, 8 - FIC, 9 - WUM

UGH: 1.01B082, 2 - 02B039, 3 - 03B048, 4 - 04B023, 5 - 05B074, 6 - 06B067, 7.07B056, 8 - 08B035, 9 - 09B020, 10 - 10A491, 11 - 11A482, 12 - 12A439, 13 - 13A448, 14 - 14A423, 15 - 15A474, 16 - 16A467, 17 - 17A456, 18 - 18A435, 19 - 19A420, 20 - 20D591, 21 - 21D582, 22 - 22D539, 23 - 23D548,24 - 24D523, 25 - 25D574, 26 - 26D567, 27 - 27D556, 28 - 28D535, 29 - 29D520, 30 - 30C691, 31 - 31C682, 32 - 32C639,33 - 33C648, 34 - 34C623, 35 - 35C674, 36 - 36C667, 37 - 37C656, 38 - 38C635, 39 - 39C620, 40 - 40F891,41 - 41F882, 42 - 42F839, 43 - 43F848, 44 - 44F823, 45 - 45F874, 46 - 46F867, 47 - 47F856, 48 - 48F835, 49 - 49F820, 50 - 50E791, 51 - 51E782, 52 - 52E739

Szűcs Sándor Jánoshalmáról néhány slágerjátékhoz küldött sgítséget. Mindegyik freeze után használható.

ELVIRA 1: STR: 00EC, RES: 00ED, DEX: 00EE, LIFE: 00EF, SKILL: 00F0. Ezek BCD alakban vannak tárolva, tehát max. 99 - et lehet beírni mindenhova.

DRAGON STRIKE: Dragon HP: 1DCC, Rider HP: 1E36. Max. FF.

NEUROMANCER: Energia: C32E - 2F. max. D0 07, Zóna: C32D (01 - 07), X koord.: C343, Y koord.: C345

HERO QUEST 1: Barbár pénze: 00A4, Örök bodypoint a harcban: 51CF,A5

Csárdi Gábor Zalakomárról érkezett levelének csak egy lapját kaptam meg, de ezen voltak a számunkra érdekes kódok, cheat-ek, POKE-ok, rákok, kagylók hmm sorry, lássuk a termést.

TURN'BURN: kódok: 2 - CARLOS, 3 - MITCM, 4 - VAL, 5 - LAMB, 6 - NUT, 7 - SMALL, 8 - RATE, 9 - TREE, 10 - DELTA

TURBO OUTRUN: örök idők: level 1 - 4: POKE 16034,173; level 5 - 8: POKE 16005,173; level 9 - 12: POKE 16034,173; level 13 - 16: POKE16055,173

FIRE ANT: örökélet: POKE 16696,173

GARY LINEKER'S HOT SHOT: Ha lőttünk egy gólt, tartsuk csak nyomva egy darabig a C= billentyűt. Meg fogunk lepődni.

Barta Roland Egerből néhány Cartridge Poke-ot send-elt az address-ünkre. Use-oljátok hasznosan.

ELITE: POKE 34003,173: POKE 34021,173 - sérthetetlen pajzs

SKULL AND CROSSBONES: POKE 11700,9 - örök energia

TURBO CHARGE: POKE 27503,9 - örök idő

HERO QUEST 2.: $00A3-A4 a pénz mennyisége. Játék közben írjuk át, de ne $FF-re, mert átpöröghet!

Szűcs Sándor alias OLD LONG GUN Jánoshalmán szerezte nevét az **ELITE 2**-ben, Amigán. Az eközben ért tapasztalatait osztja meg velünk.

Ha sima A500-ason játszunk, és már kigyönyörködtük magunkat a csillagos égben, kapcsoljuk ki (**Preferences menü**), mert igen jótékony hatással lesz a gém sebességére. Ha hiánycikket szállítunk egy rendszerbe, akkor mielőtt eladnánk a STOCK MARKET-ben, mindig nézzünk utána a BULLETIN BOARD-on, mert ha keresik, akkor a dupláját is fizethetik érte.

Ha személy(eke)t vagy csomagot szállítunk, akkor a cél rendszeren belül bármelyik állomáson/városban kitehetjük. Mindig próbáljunk meg több lóvét kérni (MORE MONEY), esetleg az egészet előre, mert néha bejön. (Ha már pötyke a rating, akkor szinte mindig). Rendszerbe lépés után mindig nyomjunk '**F10**'-et, hogy kiírja a hajók jelét is, mert így könnyebb megtalálni őket. Az auto pilotnak hajót is megadhatunk cél gyanánt, és elég jól be is fogja őket, nekünk már csak finomítani kell manuallal, és 8 km-ről már puffogtathatunk is. (Az ellenfelek max. 3-4-ről szoktak.)

Ha állomás vagy város közelében hajtunk végre valami bérgyilkot, akkor először mindig rakétával tüzeljünk, mert akkor csak 600 credit büntetést kell fizetni, amit tegyünk is meg rögtön, mert a városból ágyúkkal is lőhetnek, nemcsak a rendőr bácsik özönlenek felénk. Ha időben fizettünk, és véletlenül nem szállt a város/állomás felé egy lézersugár sem, akkor szó nélkül beengednek akár rögtön is.

Ha bolygó felszíni gyiloknál az áldozat véletlenül becsapódik a felszínbe, akkor nem kapunk egy fillért sem! Ha véletlenül elpuskáznánk egy ilyen küldetést, akkor nincs belőle baj, leírják tőlünk ha ott jártunk, ahol kaptuk (Ott is fizetik ki). Ha rendszerbe ugrás után állást mentünk, akkor ugyanezt betöltve más más küldetést foghatunk ki a B.B-ben. A karbantartást végezzük el 10-11 havonta, ellenkező esetben az űr kellős közepén kaphatunk olyan üzenetet, hogy *DRIVE DAMAGED*, ilyenkor a civil drive-ok ledegradálódnak bolygóközi hajtóművé, a katonai helyén pedig egy rakás szemét lesz. A többi kütyü még javítható.

A felszerelhető kütyükről:

A lézerek: Egy 4 megás beam-mal már egy 1200 tonnás hajó is viszonylag könnyen szétszedhető (még a Panther Clipper is).

Drive-ok: Az igaz, hogy a Military drágább fuelt eszik, de cserébe kevesebb helyet igényel, és 2/3 annyi idő alatt teszi meg ugyanazt a távot.

Autorefueller: Nem fontos, kézzel is fel lehet tölteni a tankot, amikor éppen nyugi van.

Extra P.Cabin: Annyi kell belőle, mint a szállítani kívánt személyek száma.

Life Cargo B.S: Ha élő állatot vagy rabszolgát szállítunk, akkor ez biztosítja, hogy ne egy rakás Fertilizier (trágya) érjen a célba.

Laser Cooling B.: Hűti a laser-eket. (4 Mb. beamhoz már kell)

Radar Mapper: Ez egy igen fontos kütyü! Click a célpontra, majd az ikonjára. Kiírja a célpont adatait: típus, Hull %-ban, Pajzsok %-ban (ha van), Pajzsgenerátorok energiája, esetleg Energia bomba, hiperalagút analizátor van-e rajta. Azt, hogy van-e a pilóta fejére vérdíj kitűzve, csak azután tudjuk meg az ELITE HQ-tól, ha a R.M-rel megnéztük.

E.C.M.: csak home missile ellen jó.

Hyperspace cloud analyzer: Click az alagút be vagy kijáratára, és utána az ikonjára. Ha a bejáratot néztük meg (narancs folt), akkor megtudjuk, hogy hol a másik vége, mikor lép ki belőle a hajó, és hány tonnás. A kijárat (kék folt) a helyet nem mutatja.

Shield generator: Egy darabnál van egy pajzs a hajónk körül, ha több van, akkor ugyanazt a pajzsot több

generátor hozza létre, és próbálja magasabb szinten tartani.

Fuel scoop: Már az első részben se érte meg tökölni vele, katonaihoz meg nem is jó.

Cargo scoop: Sok helyet foglal, ráadásul mire befogó pályára állunk valami cucc után, addig sok időt és fuelt pazarolunk. Csak fuel scooppal együtt használható.

Energy booster unit: plusz energiát biztosít a pajzsgenerátoroknak, harmadannyi idő alatt töltődik fel maxra a pajzs.

Naval E.C.M.: Ez már jó a katonai rakéta ellen is, a home missilét pedig 10-12 km-ről is elpukkasztja.

Hull auto repair: A hajó burkolatát javítja, de 40 tonna a súlya.

Energy bomb: Kb. 4-5 km-ről hat 8-10 sec-ig, de az erős pajzsokon nem hatol át. (pl. Asp explorer 7 generátorral 1 km-ről is kibírja)

Escape capsule: Mint ez előző részben, de csak a kp lesz nálunk, új hajót nem kapunk, és a státuszunk is marad.

Plasma accelrator: Ezeket még nem próbáltam, mert még nem jött össze annyi lóvé.

Ha a státuszunk nem tiszta, akkor nem engednek leszállni, de pénzért tisztára moshatjuk magunkat (a fugitive pl. 70.000-et kóstál).

Küldetés vagy megbízatásos szállítás elfogadása előtt mindig nézzük meg, hogy a cél rendszerbe kell-e útlevél (permit), mert nem engednek leszállni csak ha megvettük, a megbízást adó viszont ad ingyen is. Pl. VAN MAES rendszerben 4000 a permit, ám a magasabb technikájú holmit dupla áron veszik.

Hajtsunk rá az ELITE rangra, és vállaljunk a katonaságnak is küldetést (amit nem árt mindig időben elvégezni), mert később kapunk "rendes", kalandos feladatot is.

Góra Szabolcs Budapestről küldött pár tippet, trükköt és "valami más"-t.

One Step Beyond: kódok: 1. 48474, 2. 39943, 3. 22881, 4.62824, 5. 20169, 6.17457, 7. 37626, 8.55083, 9. 27173, 10. 16720, 11. 43893, 12. 60613, 13.38970, 14. 34047, 15.07481, 16.41528, 17.49009, 18.25001, 19.08474, 20.33475, 21. 41949, 22. 09888, 23. 51837, 24. 61725, 25. 48026, 26.44215, 27.26705, 28. 05384, 29. 32089, 30. 37473, 31. 04026, 32. 41499, 33. 45525, 34. 21488, 35. 01477, 36. 222965, 37. 24442, 38. 47407, 39.06313, 40. 53720, 41. 60033, 42. 48217, 43. 42714, 44. 25395, 45. 02573, 46. 27968, 47. 30541, 48. 5809, 49. 23514, 50. 16487.

Chaos Engine: kódok egy személynek: World II: BZPBKC81FH81, sdsdsdsdsdsdsWorld III: D5FBKRW1FH75, World IV: SDTBK4J2G3GW, Endseq.: SX#BKH3WBQLM

Super Frog: Az utolsó pálya kódja: 398112. Mindenképpen játsszátok végig a meghökkentő megnyerés miatt is. Ugyancsak ajánlott a 093152 kódú pályát is végigvinni (a jégvilág utolsó pályája), mert utána egy bődületesen szép lövöldözős pálya következik az űrben.

Elite II: (Úgy látszik ezt a részt sem ússzuk meg egy 27,5 sorozatból álló folytatás nélkül — DoT) Válasszuk az elején a ROSS 154-es rendszert. Szereltessünk ki mindent az űrhajónkból (scanner, rakéták), csak az atmosphere shilding, az auto pilot és a hiperhajtómű maradjon! Adjuk el a front pulse lasert is! Töltsük tele a hajót animal meat-tal, és vigyük a Bernard Star rendszer Coke **(vagy Cohe? — DoT)** bolygójára. Itt vegyünk helyette robotot, és/vagy computert, és vigyük e SOL rendszer 3. bolygójára. Ha mákunk van, pont keresik a feketelistán... Adjuk el a "normálisan" magas áron. Innét a Bernard Star-ra luxuscikkeket (luxury goods), vagy Animal meatot vigyünk. Ezután a két naprendszer között kereskedve hatalmas vagyonra tehetünk szert kockázat nélkül, mert nincsenek kalózok!

Amint tehetjük, vegyünk nagyobb hajót, és abból is szereltessünk ki minden felesleges holmit, fegyvert. Egy Transporterrel már utanként akár 30-40 ezer credit tiszta haszonnal számolhatunk.

Adósságainkat a rendőrségnél mindig pontosan fizessük!

Taxizáskor a jobban fizető utasok több kabint is lefoglalnak. Telefonon érdeklődjük meg azt is, mennyi helyre van szükségük!

C64 tippek ömlesztve

1942: POKE 3237,169: POKE 3239,0: POKE 5765,234: POKE 5766,169: POKE 5767,0: POKE 5806,234: POKE 5807,234: SYS 2640

Action Biker: töltsük be a játékot, majd: POKE 19287,47: SYS 13312

Action Force 2: A HOTLINE INTRO után RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 52346,255: SYS 22435

After the War 1: POKE 8953,255: SYS 4985

After the War 2: POKE 9738,255: SYS 5049

Afterburner: Nyomjuk meg a 'CTRL'-bill.-t: következő szint.

Alligata Blagger: POKE 3560,8

Arkanoid II (The Revenge of Doh): Gyűjtsünk össze 5000 pontot, majd a highscore táblába írjuk be, hogy CHEETAH és halhatatlanság lesz a jutalmunk.

Arkanoid: Játsszunk két játékos módban úgy, hogy a második játékossal érjük el a 2000 pontot, az első játékos nem fontos. Ezzel 83 életet kapunk, a játékot így folytassuk az első játékossal.

Armageddon: indítás előtt POKE 4098,1: SYS 2063

Armalyte: LOAD"AR*",8,1: POKE 6607,kezdőszint: SYS 2075

Back to Reality: POKE 20109,173

Bagitman: POKE 19013,189: POKE 22236,255

Barbarian 2: POKE 3869,45: SYS 2443 -örök energia, POKE 3886,32: SYS 3392 -örökélet

Barbarian 2: A 'Commodore' billentyűvel megölünk minden ellenfelet, illetve a 'RUN/STOP'-al átléphetünk a következő szintre.

Battle Ships: A gép mindig rak egy hajót középre.

Battle th. Time: POKE 22045,255

Beyond the Ice Palace: RUN/STOP-RESTORE, és POKE 42687,255: POKE 42688,255: SYS 26487 -örökélet

Bio Challange: Egy hátraszaltóval mindent megsemmisíthetünk a képernyőn.

Bionic Commando: A játék ideje alatt nyomjuk meg a '2'-est. Leáll az idő, és halhatatlanok leszünk.

Black Lamp: POKE 24465,234: POKE 24466,234: SYS 16384

Blobber: A 'RUN/STOP' és a 'balranyíl' együttes lenyomásával átlépünk egy következő szintre.

Blood Brothers: A 'RUN/STOP' és 'RESTORE' lenyomásával választhatjuk ki, hogy melyik módszert kérjük.
BMX Expert Version: POKE 13937,0
BMX Kidz: Amikor megjelenik a főképernyő a zenével, írjuk be: 'VIVALDI', ezután az első szinthez nyomjuk meg az 'A'-t. A magasabb szintek a 'B'-től 'F'-ig terjedő billentyűk lenyomásával indíthatók.
BMX Racers: indítás előtt POKE 11617,138: POKE 11618,2: SYS 11770
Bombuzal: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 38462,0: SYS 2793
Bruce Lee: POKE 5686,128
Buck Rogers: POKE 8825,36
Bungeling Bay: POKE 47465,176
Burnin' Rubber: POKE 18432,173
Cabal: A 'RUN/STOP' a következő szintre visz bennünket.
Cabal: játék közben írjuk be: "SCHLIKA"
Cauldron 2: POKE 40315,221: POKE 40316,248: POKE 36152, tökök száma: SYS 32777
Cavelon I: POKE 23789,255
China Miner: POKE 34623,44
Choplifter: POKE 8011,173
Congo Bongo: POKE 3442,234: POKE 3444,234
Cosmic Causeway: POKE 53260,255: POKE 49203,255: POKE 41381,0
Crackdown: POKE 18539,173: POKE 18540,173: SYS 11066
Crazy Kong: POKE 30624,173
Crossfire: POKE 27625,173
Crystal Castles: Az első szinten menjünk a fal mögötti sarokba, ahol nem látszaunk, és nyomjuk meg a 'tűzgombot'. Ezzel 140000 pontot és 4 életet kapunk. És egy ismeretlen szintre kerülünk.
Cybernoid 2: POKE 27783,0: POKE 27784,0: POKE 27785,0: SYS 10846 -örökélet
Cybernoid 2: POKE 4821,234: POKE 4832,234: SYS 7452 -örökélet
Cyclone Bomb: POKE 39449,234: POKE 39450,234: POKE 39451,234: SYS 6259
Dan Dare II: Kétszer nyomjuk meg a RUN/STOP-ot, és a háttér világosabb lesz. Az idő leáll. A szint végén nyomjuk meg ismét kétszer a RUN/STOP-ot, hogy az idő elinduljon. ögy mind a négy szintet könnyen befejezhetjük.
Danger Freak: Az idő megadásánál írjuk be: 17.04.70. Ezért örökidő, sérthetetlenség jár cserébe.
Danger Freak: LOAD "White Max II",8: RUN - bónusz játék
Dare Devil Dennis: POKE 29173,255
Delta Force: 'RUN/STOP'-al állítsuk le a játékot, majd 'L'-el végtelen élethez juthatunk.
Deviants: A teleportban ha beírjuk azt, hogy EXCELSOR, akkor az energiánk feltöltődik.
Dizzy 3: POKE 14738,255: SYS 6936
Dolphin Force: POKE 2280,234: POKE 2281,234: POKE 2282,234: POKE 3744,234: POKE 3745,234: POKE 3746,234: SYS 36864
Double Dragon: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 3472,0: SYS 5532 -örök energia
Draconus: POKE 10953,173: POKE 9926,173 -örökélet, POKE 5426,173 -örök lőszer
Druid Part 2: POKE 39271,255: SYS 5120
Enduro Racer: Abban a pillanatban, amikor a gép valamit közöl számunkra a játék ideje alatt, nyomjuk meg a 'SHIFT LOCK'+'Q'-t, és egy kicfsit lehagyjuk a többieket.
Evolution: POKE 6947,255
Falcon Patrol: POKE 16764,36: POKE 16705,2: SYS 16640
Feud: POKE 16404,15: SYS 16384 - elindításkor minden varázslatunk meg lesz.
First Strike: POKE 38316,173: SYS 2051
Flak: POKE 4798,36
Flik Flak:1-FIRST, 5-WELLY, 9-MOUSE, 13-FLUTE, 17-TROUT, 21-SLIME, 25-PLANK, 29-RABID
Flying Shark: POKE 12822,252 - végtelen bomba, POKE 7166,252: POKE 7169,252 -halhatatlanság
Fort Apocalypse: POKE 36339,153 (vagy POKE 14697,0: POKE 1476,0: POKE 36366,0)
Fox Fights Back: POKE 5827,165, majd RUN. Ha más verziójú a játékunk, akkor monitorral keressünk DEC $EC parancsot, s javítsuk át LDA $EC-re.
Foxx Fights Back: POKE 2704,165
Frantic Freddie: POKE 34535,24
Freddy Hardest 2: POKE 12835,255: POKE 12835,255: SYS 10076
Froehn: POKE 36485,234: POKE 36486,234: POKE 36487,234: SYS 34418
Frogger: POKE 22341,173
Galactic Force: POKE 11843,234: POKE 11844,234: SYS 9473
Galaga: POKE 17388,173
Galaxions: POKE 7065,230 (vagy POKE 17288,165)
Garfield: POKE 25370,173 (Garfield többé nem lesz éhes),: POKE 25450,173 (nem fog elfáradni): SYS 24320
Ghost'n'Goblins: A címképernyőn írjuk be: 'DELBOY'
Ghostbusters: Bejelentkezés: RETURN, konto:458, RETURN - sok pénzt kapunk
Gothik: POKE 7018,173: POKE 7165,173: SYS 49152
Gribbly's Day Out: őrjuk be BASIC-ben: FOR A=3648 TO 4096: POKE A,0: NEXT. Indítás: SYS 17088
Halax: POKE 20183,234: POKE 20184,234: POKE 20185,234: POKE 16561,szint: SYS 16384
Hard Hat Mack: POKE 16877,173
Hawkeye: Reset, majd POKE 6165,189: SYS 23558
Heavy Metal 1: POKE 5156,93: RUN
Heavy Metal 2: POKE 5374,93: RUN
Heavy Metal 3: POKE 13019,93: RUN
Hell & Back: POKE 5981,234: POKE 5982,234: SYS 3424
Hell Raid: POKE 16497,163: POKE 16498,163: SYS 10559
Herby: POKE 7191,255
Herculer: indítás előtt POKE 3905,169: POKE 3906,0: POKE 3907,234: SYS 2304
Hercules: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 33458,0: SYS 12436 -örök energia
Herobix: kódok: NEVETS, COMMOD, CHMAIN, CANORB, ASIMOV, OXYGEN, CRYSTA, GOLDEN, NITRAM, HOBBIT, ZOOLOK, GRAFIX, BENCRI, és POKE 33342,169: SYS 29969 - sérthetetlenség
Hexenkuche: POKE 34660,234: POKE 34661,169: POKE 34662,131 -átjárás az ellenfeleken
Hughnoon: POKE 18033,255
Human Killing Machine: Speciális helyzet a játékban, amikor az ellenfél nem tud bennünket megütni. Szorítsuk őt teljesen jobbra, majd lépjünk el tőle kb. 3 pixelt. Használjuk a 'le'+'lövés'+'irány'-okat, amíg el nem veszíti az összes energiáját.

Hunchback: POKE 9521,44 (vagy POKE 9521,234: POKE 9522,234: POKE 9523,234)

Impossible Mission 2: POKE 4782,169: SYS 2064

Indiana Jones and the Last Crusade: Az 1,3 és 4-es szinteken ha megnyomjuk az 1-6-ig lévő billentyűket, akkor változtathatjuk a helyünket, és közeledünk a célhoz.

Inner Space: Húzzuk le magunkat teljesen alulra, ezzel minden szinten át tudunk menni, kivéve azokon, amelyeken a fő ellenfelet kell megsemmisíteni.

Insector Hecti in the Interchange: szintkódok: 6-MOON, 11-DISK, 16-DUCK, 21-GRIM, 26-TANK, 31-GOLD, 36-COLD, 41-BANG, 46-MUFC

International Karate II: A deszka törésnél tegyük a következőket: állítsuk autofire-re a joy-t, és húzzuk lefelé. Ezzel minden deszkát eltörünk.

International Karate: Nyomjuk meg egyszerre a 'Q', 'W', 'E', 'S', billentyűket, és a karatésok elveszítik a kimonójuk alsó részét. A tenger színének változtatásához a '*'-ot, az égboltének az 'O', 'L', 'M' billentyűket kell lenyomnunk egyszerre, valamint a játék sebességének a beállításához az '1', '2', '3', '4', '5' billentyűket nyomkodjuk.

Into the Eagle's Nest: POKE 24651,234: POKE 24652,234: POKE 24653,234: SYS 32764

James Pond: Játék közben írjuk be: JUNKYARD, és RETURN

Jeep Commando: POKE 32627,241: SYS 16284

Jet Set Willy: POKE 11345,33

Jet Set Willy: POKE 14271,234: POKE 14272,234 -halhatatlanság

Joe Nebraska: A játék ideje alatt nyomjuk meg egyszerre a 'SPACE', 'M', '.', 'jobb SHIFT'-et és örökéletünk lesz.

Jumpin' Jack: POKE 27904,173

Jumpman Junior: POKE 9450,44

Jungle Hunt: POKE 2242,234: POKE 2243,234

Kaktus: POKE 4565,255

Kickman: POKE 7424,230

Kid Grid: POKE 9970,234: POKE 9971,234: POKE 9972,234 -halhatatlanság

Kings of the Beach kódok: SIDEOUT, SOUNDEVIL, GEKKO, EAT ME, TOPFLITE. Ha a kódok nem működnek, próbáljuk meg újra. Az 'EAT ME' kód szabálytalanságot idéz elő a játék közben. 'F1', vagy 'F3' lenyomásával tudunk a bíróhoz beszélni (védekezni). Ha nem nekünk ad igazat, akkor először sárgát, majd pirosat ad, és vesztünk egy pontot. Ez érvényes a számítógép csapatára is.

Laser Strike: POKE 16475,173

Lazy Jones: POKE 2971,9

Legend of Kage: Nyomjuk meg egyszerre a 'Z','X','C','E' billentyűket, ezzel átkerülünk a következő szintre.

Lode Runner: POKE 7892,255

Maggot Mania: POKE 4713,234

Manic Miner: POKE 16571,173: SYS 16384

Match Point: Nyomjuk meg a 'SHIFT LOCK'-ot, és a játék jóval lassabb lesz.

Max Torque: Mindig a TIM nevű sofőrt válasszuk, ő mindig gyorsabb a többinél.

Mean Streak: POKE 2155,234: POKE 2156,234: POKE 2157,234: SYS 2064

Mega Irianos: POKE 54813,255: POKE 48213,255

Metaplex: POKE 14932,255: SYS 10196

Mickey Mouse: miután feljutottunk az első emeletre, RUN/STOP-RESTORE ,majd POKE 4895,255: SYS 2443 -örök lőszer

Midnight Resistance: POKE 10300,173 -örökélet: POKE 2048,120: POKE 2049,216: POKE 2050,162: SYS 2048

Monty Python's Flying Circus: a highscore táblába "ANNE CHARLESTON" kerüljön

Moon Buggy: POKE 24151,173

Moonwalker: POKE 5792,0: SYS 5743

Mr.Heli: a 3.szint kódja: DAAHGBHAAUAFCDJDCKCZ

Mutant Monty: POKE 19109,169: POKE 19110,31: POKE 19111,234 -sérthetetlenség

Mutants: A címképernyőn reseteljünk, majd POKE 9273,230: SYS 4096

Mystery of the Nile: POKE 4329,173: POKE 8122,173: POKE 1256,99

Narc: POKE 26088,0 -örök töltény:POKE 28112,173: POKE 28279,173 -örök credit

Nebraska: Nyomjuk meg egyszerre a 'SPACE', 'JOBB SHIFT', '.', 'N' billentyűket, és örökéletünk lesz.

Nebulus: POKE 32979,181: SYS 32768

Neptune's Daughters: POKE 7870,60

Neutmare: POKE 4928,234: POKE 4929,234: POKE 2157,234: SYS 5376, és POKE 4718,szint+48: SYS 5376

Ninja Masacre: szintkódok: 5-HTLA, 10-HTLB, 15-HTLC... 45-HTLI

Ninja Scooter Simulator: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 3546,234: SYS 4096

Ninja Scooter Simulator: Tartsuk nyomva a tűzgombot, így az 1-es és 2-es szinteken átjuthatunk.

North & South: Ha déliek vagyunk, akkor válasszuk az 1862-es évet, ha Jenkik, akkor az 1864.eset, ekkor ugyanis a két fél előnyben volt egymás felett.

Northstar: Töltsük be a játékot, és írjuk be: POKE 9406,173, majd RUN. Ha más verzióval rendelkezik valaki, akkor DEC $7707-et keressen egy monitorral, s cserélje át LDA-ra.

Nucleus: POKE 26650,234: POKE 26651,234: POKE 26652,234: SYS 4096

Obliterator: RUN/STOP-RESTORE, POKE 4478,0: SYS 2065 -örök energia

Out Run: Reset, majd POKE 44049,96: POKE 36226,59: POKE 36658,22- nem mehetünk le az útról, POKE 34320,174: POKE 34187,174: POKE 37188,kezdő szint

Parallax: kódok: 1-STACK, 2-JEWEL, 3-PARCH, 4-SALON, 5-GLOBE

Pedestrian: POKE 2288,255

Peter Shilton's Handball Maradona: A játék elején az "Enter skill code (y/n)" után írjuk be a következő kódok valamelyikét a magasabb szintek eléréséhez. A kódok: B-3873, C-1814, D-2874, E-4118, F-6178, G-7111, H-8671, I-5616

Pipemania: POKE 8769,255: SYS 5837

Pir II: POKE 3927,99

Pogo Joe: POKE 2779,36

Pole Position 2: POKE 2192,164: POKE 2191,116: RUN. Mikor a gép újra kiírja, hogy READY, POKE 35650,93: RUN Az idő fele olyan gyorsan fog fogyni.

Pooyan: POKE 20634,173

Predator 2: POKE 42513,173 -örök continue: POKE 4156,173: POKE 4296,173: POKE 39010,173 -örök lőszer

Predator: ez is indítás előtt használandó: POKE 34882,156

Protium: A játék indítása előtt írjuk be: POKE 21698,193, vagy a DEC $C870 parancsot cseréljük LDA-ra.

Psi Driod: POKE 22777,232: SYS 16384. Ha újraindítás után tönkremenne a kép, akkor RUN/STOP-RESTORE, majd újra SYS 16384.

Psi Warrior: POKE 8984,255: SYS 12288

Pulsoid: POKE 3075,234: POKE 3076,234: SYS 2051

Quasimodo: POKE 13571,234: POKE 13572,234 -halhatatlanság

R-Nest: POKE 4446,173

Rambo 3: POKE 25446,76: POKE 2544,234: SYS 2527 -örökélet: POKE 8269,169: SYS 3559 - végtelen lőszer

Rastan: POKE 21044,234: SYS 8192

Renegade: POKE 50326,255: POKE 49132,255: POKE 40396,173: POKE 20913,173

Return of Jedi: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 43266,255: POKE 43267,255: SYS 12763 - örökélet

Rick Dangerous 2: a highscore táblába írjuk be: JE VEUX VIVRE

Ring Wars: POKE 9989,0: SYS 8649

Road Warrior: POKE 47096,44 - örökélet: POKE 47646,44 - végtelen üzemanyag. SYS 4608.

Robin Rescue: POKE 6144,234: POKE 6145,234: POKE 6146,234

Robocop 2: (AMIGA) a címképernyőnél írjuk be: "SERIAL INTERFACE". F9 visszaállítja az energiánkat, F10-zel a következő szintre léphetünk.

Robocop: az első pályán POKE 5575,0, a másodikon POKE 7639,0, mindkét szint: SYS 6693-mal indul újra.

Rockman: kódok: ONYX, GURU, SAGG, CLAN. Az utolsó szinten hamis gombák is vannak, amelyeket kalapáccsal szét kell törni.

Rocky Horror Show: POKE 6719,234: POKE 6720,234: POKE 6721,234 -örökidő

Rolling Thunder: a játék ideje alatt nyomjuk meg az 'INS/DEL' billentyűt, és a következő szintre kerülünk.

Rubbishman: POKE 39923,227: SYS 16384

S.D.I.: a 'SHIFT', '?', és 'SPACE' egyidejű lenyomásával átmehetünk a következő pályára.

S.D.I.: POKE 1477,88: SYS 7520 - örökélet

Sabre Wulf: POKE 33328,234: POKE 33329,234: POKE 3330,234 - halhatatlanság

Saint Dragon: POKE 10469,173 - örökélet

Sammy Lightfoot: POKE 3678,189

Savage: A második szint kódja: SABATTA, a harmadiké PORCHE

Scooby & Scrappy Doo: a címképernyőn írjuk be: BRIGHTON. És még egy: POKE 13517,173

Sea Fox: POKE 7337,173

Shadow Dancer: POKE 17063,173 - örökélet: POKE 7367,173 -örök magic

Shadow of the Beast: az örök energiához írjuk be a scrollozódó címképernyőnél, hogy "HOW SAD TO BE THE FATSO", a szóközökkel együtt.

Shadow Warriors: POKE 17493,255: POKE 17994,255: SYS 15393

Shadow Warriors: POKE 31185,173 - örökidő: POKE 34665,234 - örökélet: POKE 35002,173 -örök energia

Shamus Case II: POKE 15476,176

Shamus: POKE 18486,169 (vagy POKE 23558,169)

Sheep in Space: POKE 35039,44

Shinobi: Nyomjuk meg a 'Commodore' gombot, és átlépünk a következő pályára.

Side Winder: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 25187,0: POKE 25188,0: SYS 7639 - örökélet

Sinbad kódok: 2.COSMO, 3.TWIST, 4.STORM

Skramble: POKE 8609,234: POKE 28117,234: POKE 28118,234

Skull and Crossbones: POKE 28479,165 -örök energia: SYS 16624

Snokie: POKE 33242,255 (vagy POKE 28117,234: POKE 28228,234)

Space Taxi: POKE 16911,200

Space Warrior: POKE 5315,44 - örökélet: POKE 5310,76: POKE 5311,11: POKE 5312,21 - sérthetetlenség: SYS 4096

Spiky Harold: Indítás előtt írjuk be: POKE 30607,234: POKE 30608,234: POKE 30609,234: POKE 30605,169: POKE 30606,15, majd RUN

Star Goose: Ha megnyomjuk az F1-et, a pajzsunk nem fog eltűnni.

Steel: POKE 5339,44: POKE 5348,44: POKE 5087,44: POKE 5096,44: POKE 2048,120: POKE 2049,169: POKE 2050,53: SYS 2048

Stunt Car Racer: az ugratásokat mindig 210-zel vegyük, így biztosan át tudunk ugratni.

Sun Burst: Egy misszióval a másikra átjutunk, ha lenyomva tartjuk a 'V', 'B', 'N' billentyűket.

Super Robin Hood: POKE 4496,234: SYS 2304

Swiv: Egy cheat, hogy végtelen dzsip és helikopter legyen: Nyomjuk le sorban az alábbi billentyűket: 'H', 'C=' (commodore), 'Q', 'C=', 'H'

Sword Slayer: az első szint megtétele után reset, majd POKE 32735,234: POKE 23736,234: SYS 25594

Tangent: POKE 35174,173: SYS 5751

Target Renegade: POKE 43551,45 - halhatatlanság, POKE 43261,45 - örökidő

Teenage Mutant Hero Turtles: írjuk be: 'CTRL+P', 'ABLO' (PABLO, de a P-t a CONTROL-lal együtt nyomjuk.

Tera Cresta 2: POKE 16596,3: SYS 16586

Terrorpods: POKE 4989,1: POKE 4993, detonite-k száma: POKE 4997,1: POKE 5001, fuel mennyisége: SYS 2176

The-Light Corridor: (AMIGA) kódok: 1-0000, 2-5400, 3-0101, 4-3901, 5-2602, 6-9902, 7-4303, 8-9003, 9-6904, 10-3305, 11-9305, 12-3406, 13-0407, 14-6407, 15-2008, 16-7408, 17-4709, 18-3810, 19-0511, 20-6811

Theatre Europe: a nukleáris fegyverhez a kód: 'MIDNIGHT SUN'

Thunderhawk: A "Selection Screen"-en válasszuk ki az "M"-et, majd írjuk be: "SESAME". A képernyőn megjelenik az összes kód.

Tiger Mission: a halhatatlansághoz nyomjuk meg a játék ideje alatt egyszerre a CTRL, C=, 2, Q, R, L, I, K billentyűket.

Tiger Road: Amikor megjelenik a főképernyő, reseteljünk, majd SYS 2064. Ezzel bejuthatunk a csaló módba.

Titan: A 'SPACE' lenyomásával átjuthatunk a következő szintre.

Tough Guys: Kapcsoljuk be mindkét joystickot, de csak az első játékossal kezdjünk. Amikor ő meghal, folytassuk a másikkal.

Trantor: a játék indítása előtt írjuk be: POKE 22234,234: POKE 22235,234: POKE 22236,234 (végül RUN)

Trantor: POKE 6571,252: SYS 6454

Trap Door: POKE 14914,96: SYS 14576

Trojan Warrior: POKE 2235,78: POKE 2249,234: SYS 8080 - örökélet

Turrican 2: POKE 3085,173 -örökidő: POKE 19319,0: POKE 19239 - találjátok ki

Turrican: POKE 2932,173 -örökidő: POKE 4035,173

Typhoon: az ACE-féle törésnél RUN/STOP-RESTORE az INTRO-nál, majd POKE 18487,255: SYS 8493

Untouchables: POKE 12957,255: POKE 12958,255: SYS 7936

Virus: indítsuk el a játékot, majd reseteljük a gépet. Ezután írjuk be: POKE 5196,173 a végtelen élethez, POKE 4236,173: POKE 5217,173: POKE 5233,173 a végtelen időhöz, indítás: SYS 2085

Virus: POKE 5196,234: POKE 5197,234: POKE 5198,234 POKE 2540,szint: SYS 2085

Vixen: POKE 6284,234: POKE 6285,169: SYS 6888 -örök energia

Votron: POKE 32284,0: SYS 31829

Weird Dreams: POKE 19253,0: POKE 19353,0: SYS 18399

West Bank: POKE 12713,165: SYS 4100 -halhatatlanság

Wizard's Lair: POKE 33086,169: POKE 33087,0: POKE 33088,234 -sérthetetlenség, POKE 32346, életek száma,: POKE 32354, gyémántok, gyűrűk, kulcsok száma

Wonderboy: POKE 18433,234: SYS 32768

Xenon New: POKE 8185,0: SYS 5488

Xenon: Nyomjuk meg a 'C', 'U', 'B' gombokat egyszerre, hogy két játékos játszhasson egyszerre.

Yeti: POKE 7792,169: SYS 3043

Zenos: POKE 24236,173: SYS 2064

Zeppelin: POKE 18546,44

Zybex: POKE 28660,32: POKE 28661,144: POKE 28662,127: POKE 28663,32: POKE 28664,155: POKE 28665, 127: POKE 28666,76: POKE 28667,3: POKE 28668,120: SYS 1634 (szerintem SYS 16384-DoT)

Zynaps: POKE 46994,234: POKE 46995,234: POKE 46996,234: POKE 47106,234: POKE 47107,234: POKE 47108,234: SYS 32769

AMIGA tippek ömlesztve:

Agony: A játék kezdete előtt üssük be a 'FANTASY' szót. A játék alatt a funkcióbillentyűk közül az 'F1'-'F4' adják a fegyvereket

Arkanoid 2: A Highscore táblába írjuk be: DEBBIE 5.

Batman The Movie: A bevezető képernyőnél írjuk be, hogy JAMMMMM a végtelen élethez.

Battle Isle- The Moon of Chromos: a játék kódjai: 1. LUMIT, 2.LUNAR, 3.LUTOF, 4.SONIX, 5.SOWYN, 6.SOSOO, 7.SONAF, 8.RACHE, 9.RAMPE, 10.RANGG, 11.FILMO, 12.FIEST, 13.FINXT, 14.EBENE, 15.EBSYL, 16.EBONY, 17.EBTAR, 18.KARST, 19.KANTO, 20.KAROT, 21.KAISR, 22.SYBIL

Beast: Az energiánk nem fog csökkenni, ha amikor a bevezető képernyőn megjelenik a főhős a Beast felirat mögött megnyomjuk a joy tűzgombját és az egér bal gombját egyszerre, és tartjuk addig, amíg a gép nem kéri tőlünk a másik lemezt.

Bedlam: A játék gyorsításához nyomjuk meg a 'CTRL'-t.

Better Dead Than Alien: A főképernyőn üssük be, hogy CHAMP, és F1-el a Scatterbolts-ot, F2-vel Multiple Fire-t, F3-al Auto Repeat-ot, F4-el Armour Missiles-t, F5-tel Stun-t, F6-tal Neutron Bomb-ot, F7-tel Clone Ship-et, F8-al Shield-et kapunk. F9-cel átugorhatunk a következő szintre. F10-zel segéd energiát szerezhetünk.

Bombuzal kódok: RATT, DAVE, ROFF, LISA, GOLD, TREE, OPAL.

Carrier Command: őrjuk be, hogy "THE BEST IS YET TO BE" és amikor a játék alatt megnyomjuk a SPACE-t, megjelenik a következő felirat: "Cheat Mode Active"A '+' lenyomásával imunitást nyerünk az ellenséges rakétákkal szemben.

Cybernoid: A főképernyőnél írjuk be: 'RAISTLIN', utána nyomjuk meg a SPACE-t -ezzel halhatatlanok lettünk. A szinteket úgy válthatjuk, hogy lepauzáljuk a játékot, és megnyomjuk az "N" billentyűt.

Defender of the Crown: Amikor valamilyen területet meghódítunk, addig, amíg a lemezegység működik, nyomjuk meg egyszerre a 'H', 'J', 'K', 'L' gombokat, és 1024 vitézt fogunk kapni.

Desert Strike: a kódok: 2.LQAEQRO, 3.KLHHTOK, 4.OEVOEZW, 5.BVVPIRV

Dynamite Dux: A c1mképernyőn gépeljük be: CHEAT. Ezzel örökéletet kaptunk, + az 1-6 gombok szintváltást eredményeznek. Próbáljuk ki a NUDE kódot is!

Fantasy World Dizzy: Highscore táblába IMMORTAL kerüljön!

Forgotten Worlds: A főképernyőn írjuk be: "ARC" és nyomjuk meg a "HELP"-et. Ezután ha megnyomjuk az 'S'-t, egy másik üzletbe megyünk. 'N'-et nyomva a következő szintre kerülünk.

Ikari Warriors: A high-score táblába írjuk be: FREERIDE

Ikari Warriors: Highscore listába: FREERIDE

International Karate+: A játék ideje alatt írjuk be az alábbi kódokat: FREZ, PAC, FISH, BIRD, FUCK, SHIT, SUNL, SIMR, GPZP.

Karate Kid II: Ha egy játékossal játszunk, nyomjuk meg a 'P' gombot.

Menace: A játék ideje alatt írjuk be: "XR3ITURBONUTTERBASTARD" és minden fegyverünk meg lesz, valamint a numerikus billentyűzettel válogathatunk a szintek között.

Shadow of The Beast 3: A játék indíása előtt üssük be, hogy "PLEASE DAYA DRAW THIS FOR ME", és nyomjuk meg az ENTER-t. Ezekután a tűz-gomb megnyomása után nyomjuk meg a jobb irányú kurzorbillentyűt, és ezzel megszereztük a halhatatlanságunkat.

DoT

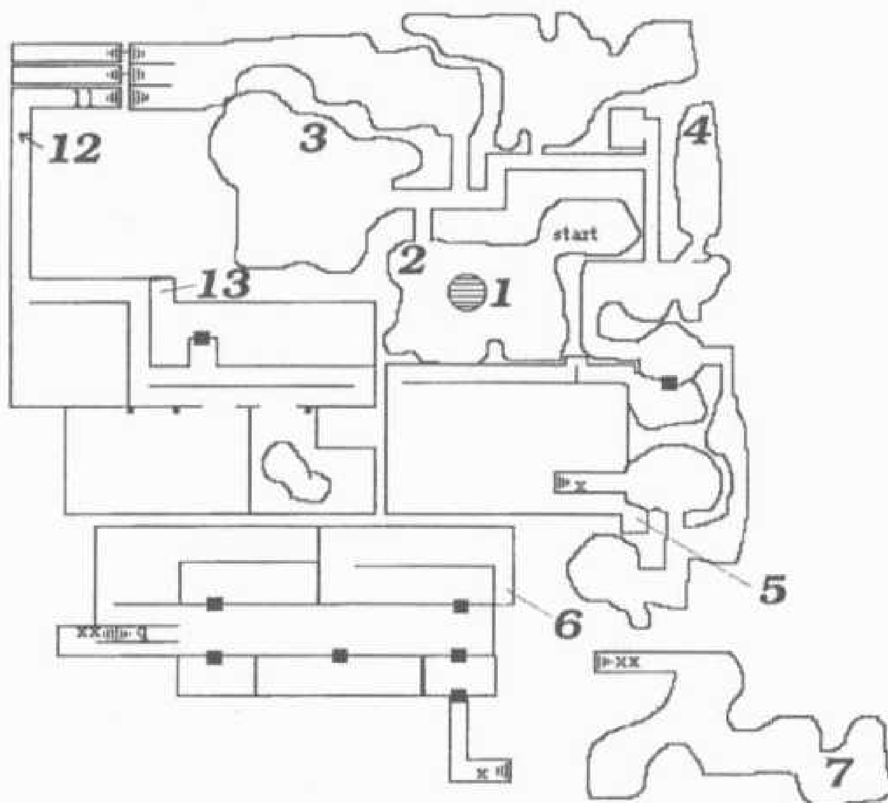
TÉRKÉPEK

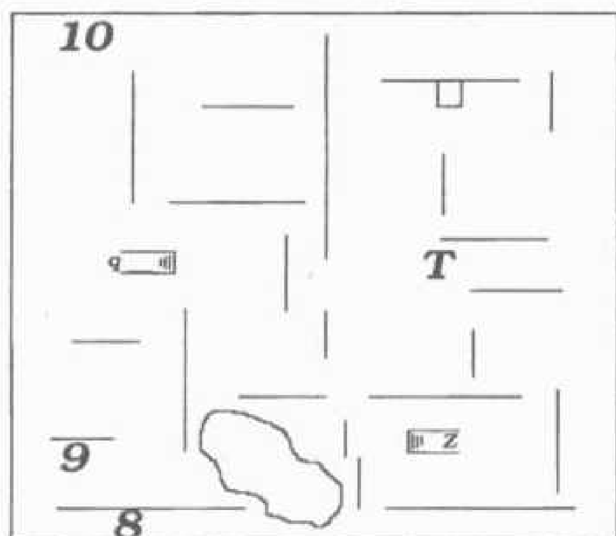
MASTER OF MAGIC *(C64)*

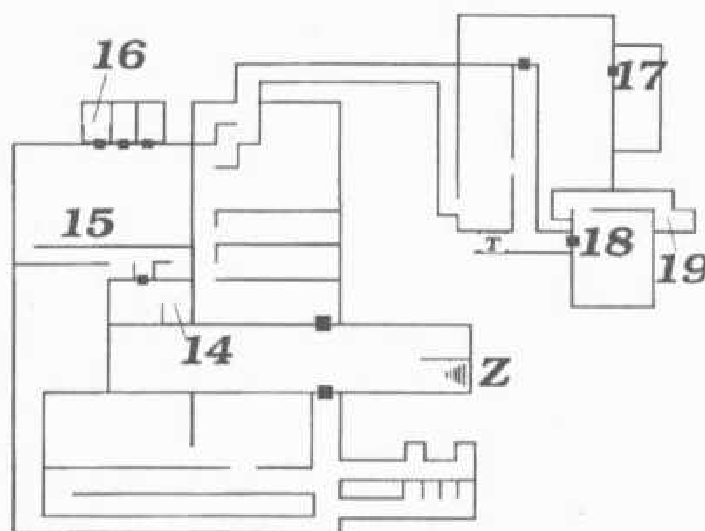
Ha jól emlékszünk, a CoV 51-ben volt erről leírás. Akkor nem találtuk a hozzá való térképeket. Ami késik, az jön. Már többször emlegettük, hogy néhanapján nem árt egy nagytakarítás!

A jelmagyarázat:

1. piedesztál
2. scroll
3. csontváz, hellhound, denevér, tőr
4. ork, buzogány
5. potion of healing
6. ring of protection from evil
7. hátizsák, scroll
8. scroll
9. csontváz
10. 3 csontváz, ork, 2 hellhound, pajzs, buzogány, fatőr, ring of dextery
11. ork, páncél
12. vámpír, gyűrű, Dagger of death
13. kékköves gyűrű
14. potion of orcanian intellect



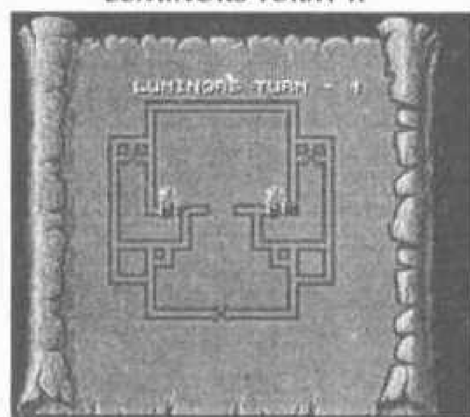




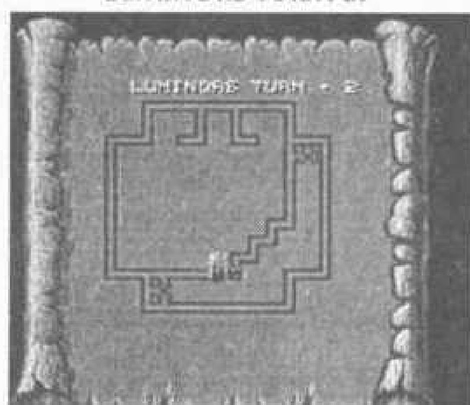
AMBERMOON *(Amiga)*

Folytassuk ott, ahol a 95.Nyári Különszámban abbahagytuk:

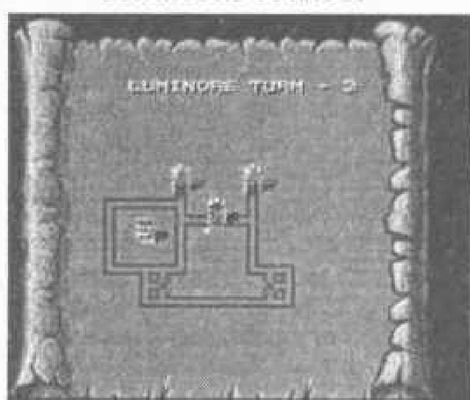
LUMINORS TURM 1.



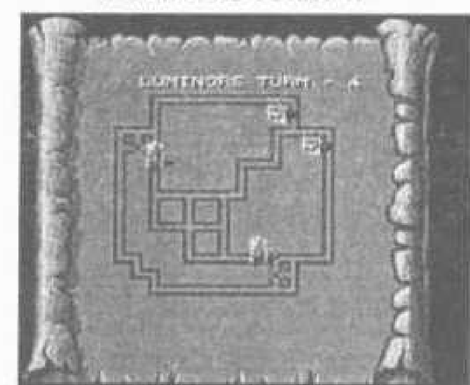
LUMINORS TURM 2.



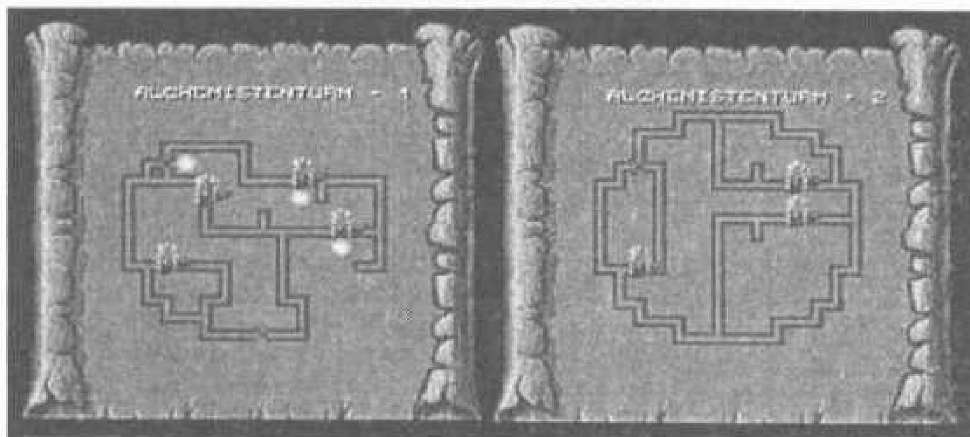
LUMINORS TURM 3.



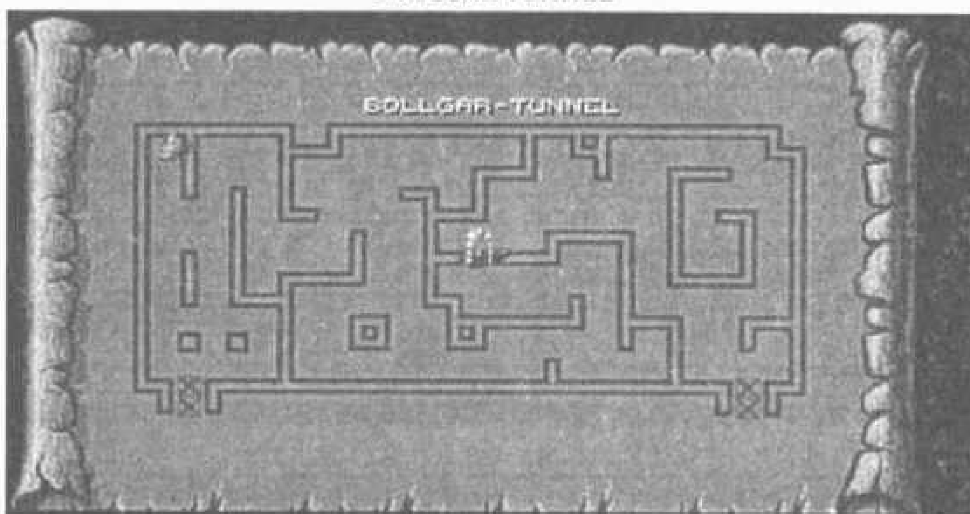
LUMINORS TURM 4.



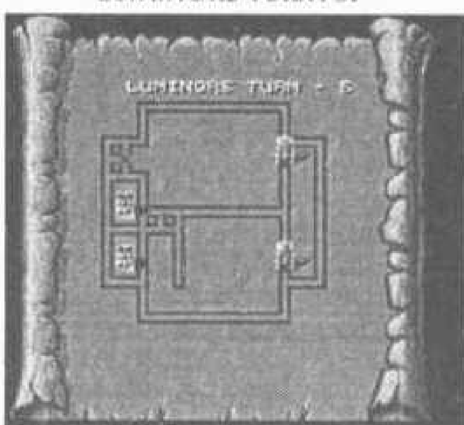
ALCHEMISTEN TURM 1-2.



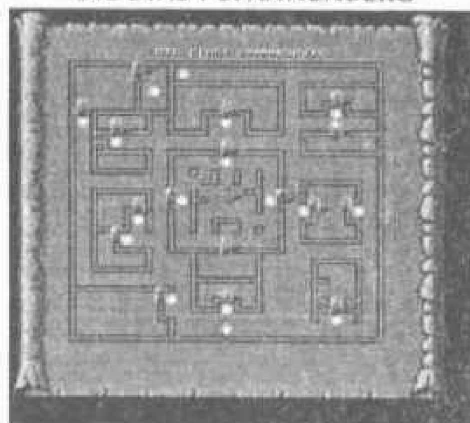
BOLLGAR TUNNEL



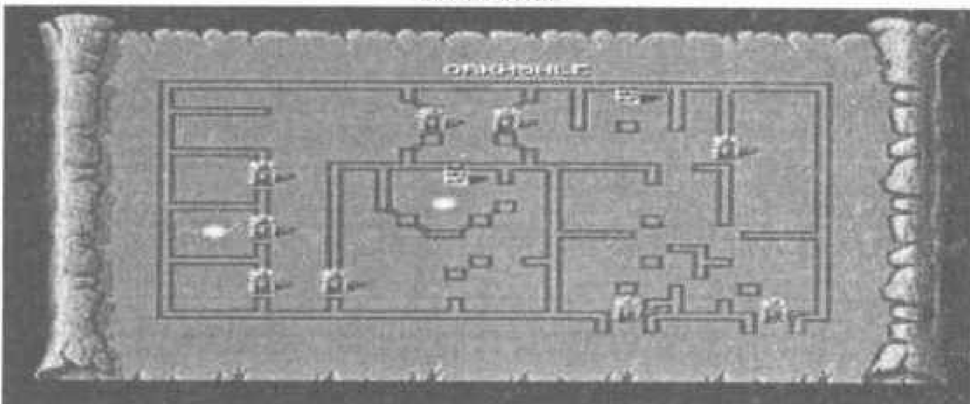
LUMINORS TURM 5.



DIE STADT SPANNENBERG



ORKKÖHLE



ELITE

MEGALEÍRÁS

(C64, Amiga, Plus/4)

Avagy a CoV 1-8. számaiban megjelent folytatásos sorozat teljes leközlése, többszáz olvasó kérésére:

Szereted a lövöldözős játékokat? Szereted a stratégiai játékokat? Szereted a 3D grafikával készült ***Dark Side***-típusú játékokat? Vagy inkább a kalandos vagy üzleti jellegű játékokért rajongsz? Nehán inkább olyan programokat kedvelsz, amelyekkel hetekig, hónapokig, vagy akár évekig is lehet játszani? Esetleg MINDEZ EGYÜTT?! A megoldás: az ***ELITE***. Ez a játékok játéka, az alfa és az omega, a csodálatos nonpluszultra. Egy életjáték: egy életen át játszhatunk vele, és nem lehet megúnni.

Milyen ez a leírás? Hosszú. Nagyon hosszú A leírás a **FIREBIRD** által 1984-ben megjelentetett (Úristen, de rég volt!) C-64 verzión alapul, de ugyanúgy használható a PLUS/4-változatnl is, mivel ezt 64-ről konvertálták. Az Amiga-verzió 1988. karácsonyára jelent meg, és csak annyit tudunk elmondani róla: csodálatos! Nemcsak a grafikai kidolgozásban, hanem néhány más dologban is eltér elődjétől. Ezekre a továbbiakban — szükség szerint — ki fogunk térni.

Bevezetés

"*Valahol egy messzi-messzi galaxisban...*" — kezdhetnénk a leírást, de félő, hogy a ***Lucasfilm Ltd.*** beperelne bennünket copyright-jogok megsértéséért. Így tehát a modern népmesék kedvelt indításánál maradunk: "*Egyszer lesz, hol nem lesz, lesz egyszer — egy galaxis*". Egy galaxis, amely teli van a legkülönfélébb technikai szintű élőlényekkel lakott bolygókkal. Ezek a bolygók egy hatalmas egységbe, a Galaktikus Szövetségbe tömörülnek, amelynek tagjai — többé-kevésbé — békésen kereskednek egymással. Ennek megfelelően világűrben űrhajók százai száguldoznak ide-oda: kereskedelmi teherhajók, a megsemmisült hajók roncsait eltakarító űrkotrók, ősi többgenerációs hajók. Természetesen jelen vannak a szabadkereskedelmet gátló tényezők is: a kalózok. Ők a megélhetés egy egyszerűbb módját választották, miszerint az árut nem vásárlás, hanem kirablás és lemészárlás útján szerzik be. Ellenük próbálják biztosítani a bolygók környékét a Galaktikus Rendőrség vadászgépei, illetve a fejvadászok, akik a "halálos" vagy az "elit" minősítésű űrhajókra csapnak le a vérdíj megszerzése céljából. Mint minden normális science-fiction történetben, itt is megtalálhatóak az "idegenek", akik természetesen a Galaktikus Szövetség megdöntésére és leigázására törekszenek — ők a thargoidok. Leginkább a Szövetséghez tartozó galaxisok peremvidékén találhatóak meg, de előfordulhat az is, hogy beljebb is vagy akár a hipertérben (ld. később) portyáznak. Kellemetlenül erős harcosok...

A Galaktikus Szövetség 8 galaxis több, mint 2000 bolygóját foglalja magába. A különböző technikai fejlettségű bolygók eltérő szükségletei biztosítják, hogy az árukereskedelem teljes mértékben virágozzék, azaz egy jó üzleti érzékkel rendelkező kapitány biztosan megtalálja számítását. A bolygóközi kereskedelem a bolygók körül keringő *Coriolis* űrállomásokon keresztül bonyolódik. Ezeken megtalálható a kereskedelem összes feltétele árut adhatunk elvehetünk, további felszereléseket és fegyvereket vásárolhatunk stb.

Mi a játék célja? Nahát, ez egy jó kérdés. A válasz több összetevőből áll, amelyek egymásból következnek: elérni az **ELITE** veszélyességi besorolást, meggazdagodni, a felszerelést bővíteni, és végül — de nem utolsósorban — **ÉLETBEN MARADNI**. Ezenkívül a játékban előrehaladva különböző küldetéseket is kapunk:

— A **DANGEROUS** (veszélyes) besorolás elérésekor egy *Coriolis* űrállomáson megbíznak bennünket, hogy mentsük meg az élőlényeket egy szupernova felrobbanásától:

— Egy későbbi feladat végrehajtásához álcázó berendezést kell szerznünk egy olyan hajóról, amelynek van;

— Ha elértük az **ELITE** besorolást és birtokunkban van az álcázó készülék, a Galaktikus Szövetség megbíz bennünket, hogy semmisítsünk meg egy *Coriolis* állomást, amelyet a thargoid inváziós flotta rohamosztagjai elfoglaltak és megszállva tartanak. Ez a legkellemesebb része a játéknak, mert a thargoidok pont olyan jó vadászpilóták, mint az ELITE besorolással rendelkezők...

A Cobra Mk.III. űrhajó

A játékban a legfontosabb segítőtársunk egy **Cobra Mk.III**. típusú űrhajó, amit a játék bejelentkezésekor némi Strauss-zenével körítve minden oldalról megcsodálhatunk. Ez a legmodernebb típusú közép-hatótávolságú, fegyveres kereskedelmi hajó. Ideális eszköz mindazoknak, akik a Galaktikus Szövetség áruforgalmában akarják megalapozni szerencséjüket. Hatótávolsága 7 fényév, azaz egy hiperűr-ugrással egyszerre ennyit tudtunk újratankolás nélkül megtenni. Fegyverzete — egyelőre — egy előre tüzelő pulzáló léter, de a törzsön ezenkívül még három, tetszés szerint kihasználható lézerágyú-állás található (jobbra/balra/hátra). További fegyverzet a nyomkövető rakétarendszer, illetve az energiabombák. Védelmi célokat szolgálnak az elöl és hátul található energiapajzsok. Ezeket és a Cobra többi energiát igénylő berendezéseit négy energiában szolgáltatja, amelyek automatikus energiagyűjtővel rendelkeznek, azaz "pihentetéskor" feltöltődnek.

A Cobra elméletileg egy együléses hajó, de hely van egy humanoid másodpilóta számára is. A hajó az alábbi főbb részekre osztható:

— A középső részen helyezkedik el a rakodótér, amelynek befogadóképessége egyelőre 20 tonna, de a későbbiekben — borsos árért — vásárolhatunk egy 15 tonnás raktérbővítőt. Ezt célszerű megvásárolnunk, mert így egyszerre több árut szállíthatunk — ergo nagyobb haszonra tehetünk szert.

— A parancsnoki híd a törzs első részén helyezkedik el, itt találhatóak a hajó irányításához szolgáló mű-

szerek kijelzői, az első és hátsó nézeti képet közvetítő képernyő-konzol, radarképernyő, az energiabankok töltésjelzői stb.
— A hátsó részen vannak a védőpajzsok generátorai, az energiabankok, na és persze a hajtóművek. Ez a hajó legsérülékenyebb része.

Bejelentkezés

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy akarunk-e kimentett játékállást betölteni (**LOAD NEW COMMANDER? Y/N**). Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy ha igen, akkor '**Y**' billentyűt kell megnyomnia. Ekkor megjelenik az **ACCESS**-menü, ahol a **LOAD COMMANDER**-rel tölthetünk állást, **SAVE COMMANDER**-rel kimenthetjük az aktuálisat (persze ez indításkor nem nagyon szükséges). **EXIT**-tel visszaléphetünk a játékhoz. Játkállás mentése, illetve töltése a *Coriolis* állomásokra való bedokkolás után, illetve bejelentkezésekor lehetséges.

Az info. kártya (STATUS — '8')

A játék elindulása után a hajó információs kártyáját láthatjuk, amit a játék folyamán a '**8**' billentyű megnyomásával bármikor előhívhatunk.
Az Amiga-verzió a másik kettőtől ezen a részen eltér, a játék különböző képernyői (tehát az információs kártya is) nem speciális billentyűfunkciókkal, hanem egy ikonmenüvel és az egér segítségével kérhetőek be. Ilyen esetekben tehát a alcímekben nemcsak a C-64-verzió megfelelő billentyűjét, hanem az Amiga-változat ikonjának a nevét is zárójelben feltüntetjük.
Az információs kártya az alábbi adatokat tartalmazza:
PRESENT SYSTEM: Az a bolygórendszer, ahol éppen tartózkodunk. Ez indításkor a LAVE.
HYPERSPACE SYSTEM: A hiperűr célrendszer, amit a Galaktikus Térképen (ld. később) beállítottunk.
CONDITION: A hajó állapotjelzője. Négyféle felirat lehetséges:
DOCKED: Jelzi, hogy bedokkoltunk az űrállomáson a **PRESENT SYSTEM**-nél jelzett bolygó *Coriolis* állomásán.
GREEN: Nincs semmilyen közvetlen veszély.
YELLOW: Ellenséges gép(ek) hatótávolságon belül.
RED: Harcban állunk az ellenséggel.
FUEL: Az üzemanyag mennyisége, megtehető fényévekben kifejezve.
CASH: A rendelkezésünkre álló készpénz.
LEGAL STATUS: A Galaktikus Rendőrség nyilvántartásában szereplő minősítésünk. Ez az adott bolygórendszerben elkövetett cselekedeteink függvényében változik, például a rendőrség valószínűleg nem fogja díjazni, ha tiltott árut csempészünk, békés kereskedőhajókat, űrkotrókat, esetleg magát a *Coriolis* bázist vagy — neadj'isten — rendőrhajókat támadunk meg. A minősítés háromféle lehet:
CLEAN: Tiszta, ártatlan,
FUGITIVE: Szökevény: Valamelyik bolygórendszerben törvénybe ütköző cselekedeteket követtünk el.
OFFENDER: Bűnöző. Nyilvántartásba vettek bennünket kalózkodás miatt, és a Galaktikus Rendőrség körözést adott ki ellenünk.
Ha a státuszunknál az utóbbi két besorolás valamelyike található, akkor egy *Coriolis* közelébe érve azonnal a rendőrök támadására kell számítanunk. Felesleges velük összeakasztanunk a Bajszot, előbb-utóbb úgyis mi húzzuk a rövidebbet.
Előfordulhat, hogy egy rendőr akkor is megtámad, ha a minősítésünk tiszta, és csempészáru (ld. később) sincs nálunk. Ez elég nagy dilemma elé állít bennünket, ha nem lőjük le, akkor mi hagyjuk ott a fogunkat, ha lelőjük, a minősítés **FUGITIVE**-re változik, és a többiek is megtámadnak. Ilyen esetben lőjünk ki a rendőrre egy rakétát (ld. később), ami nem fogja eltalálni, de akkor majd azzal fog szórakozni, nem pedig velünk.
A másik kellemetlen esemény, ritka esetekben megtörténhet, hogy bedokkolás után elfognak bennünket, ha nem tiszta a minősítésünk. A minősítés "tisztára mosására" több mód is kínálkozik: az egyik az, hogy végrehajtunk nyolc hiper-űrugrást (négyszer oda-vissza), a másik pedig az esetlegesen megvásárolt mentőkabin használata.
Tapasztalatlan játékosoknak javasoljuk, hogy a játék elkezdése előtt ismerkedjenek meg a különféle űrhajótípusokkal — nem árt ugyanis, ha tudkják, hogy éppen kit akarnak megtámadni (*a galaxis különböző űrhajóit a Commodore Világ 8. számában mutattuk be*).
RATING: Ez tartalmazza a harci képességeink szerinti besorolásunkat, amely szerint változik, hogy hány összecsapásból kerültünk ki győztesen. Az alábbi szintek lehetségesek:
HARMLESS — ártalmatlan
MOSTLY HARMLESS — jobbára ártalmatlan
POOR — gyenge
AVERAGE — átlagos
ABOVE AVERAGE — átlag feletti
COMPETENT — alkalmas
DANGEROUS — veszélyes
DEADLY — halálos
ELITE — elit
EQUIPMENT: Felszerelés. Kezdetben csak előre tüzelő pulzáló lézerrel (**FRONT PULSE LASER**), illetve három darab nyomkövető rakétával rendelkezünk, de a játék során meggazdagodva lehetőségünk nyílik számos további felszerelés beszerzésére. A kiegészítő felszereléseket és azok felhasználását a későbbiekben részletesen ismertetjük.
A felszerelés ismertetése Amigán nemcsak szöveges a képernyő alsó részén egy **Cobra Mk.III**. hátulnézeti képét láthatjuk. Ezen nyilak és a hozzájuk tartozó berendezés megnevezése mutatja, hogy milyen felszerelés a hajó melyik részén található meg.

Repülés és tájékozódás

A *Galaktikus Szövetség* az egyik legnagyobb bolygószövetség a Világegyetemben — 8 galaxis több, mint 2000 bolygója tartozik uralma alá (bár ezek közül jónéhányban anarchia uralkodik és nemhogy a kereskedelem, de a jelenlét is életveszélyes...). A legelső lépés a játékban, hogy biztonságos üzleteléssel valamelyest nyereségre tegyünk szert, és hajónkra aggassunk mindenféle cuccot, amikre a későbbiekben feltétlenül szükség lesz a túléléshez.

Galaktikus térkép (Galaxy — '4')

A *Galaktikus Szövetség* 8 galaxisa közül a fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként kb. 250 bolygó adatai vannak beletáplálva. Ezt a galaxis térképet a '**4**' billentyű megnyomásával hívhatjuk elő a képernyőre. A játék elején a bal alsó sarokban látható egy kereszt, amelynek metszéspontjában kiinduló bolygónk a **LAVE** található.
A kereszt körül egy kör mutatja a *Cobra* hatótávolságát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló üzemanyaggal max. milyen távolságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7 fényévre elegendő). A nyilat a kurzorvezérlő billentyűkkel, vagy a joystick-kal mozgatva menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd nyomjuk meg a '**6**' billentyűt.

Bolygóinfó (PLANET — '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan tömörséggel vannak megfogalmazva, mint a Galaxis Útikalauz hasonló passzusai, viszont egy kis gyakorlattal már rájöhetünk, hogy az adott bolygón mivel érdemes kereskednünk. Nézzük sorba, milyen adatokat tartalmaz a bolygókról megjelenő információ:

DISTANCE: A távolság, a pillanatnyi pozíciónktól, fényévben számolva.

ECONOMY: A bolygó gazdasági berendezkedése, lehet mezőgazdasági (AGRICULTURAL), vagy ipari (INDUSTRIAL), azon belül is gazdag (RICH), vagy szegény (POOR). Természetesen az egyes bolygókon az eladási árainkat az adott árura vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi ár a bolygó adott árura vonatkozó túltermelésének függvénye. A mezőgazdasági beállítottságú bolygók méltányos áron árulnak pl. élelmiszert a közép- és magasszintű technológiával rendelkező bolygónak. A középszintű technológiával rendelkező bolygók szívesen vásárolnak nyersanyagokat és fémeket, amelyeket feldolgoznak, és a kész árut jó pénzért eladhatjuk a fejlett világokban. A kereskedelmi stratégiákkal később bővebben foglalkozunk.

GOVERNMENT: A bolygó politikai berendezkedése a kormányzati forma alapján. Ez szintén a társadalom fejlettségére, azaz igényeire utal. Lehetséges testületi államrendszer (CORPORATE STATE), demokrácia (DEMOCRACY), államszövetség (CONFEDERACY), kommunizmus (COMMUNIST STATE), diktatúra (DICTATORSHIP), megosztott kormányzás (MULTI GOVERNMENT), feudalizmus (FEUDAL WORLD), anarchia (ANARCHY). A szövetségi formákban az életszínvonal nagyon magas és védik a saját kereskedelmüket. Ezt magas árak jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxuscikkeket, néha gépeket és nyersanyagokat is. A diktatúrákban már nagyobb a kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a bolygórendszerek saját rendőrsége, hanem maguk a kalózok is védik a szabadkereskedelmet — luxuscikkek, gépek, szövet és hasonlók adhatók el jó pénzért, viszont olcsón vehetünk élelmet, ruhát és nyersanyagokat. Anarchikus világokban a kereskedelem életveszélyes, viszont nagyon nagy hasznot hozhat: szívesen látnak csempészárukat, narkotikumot, sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

TECH.LEVEL: A technikai szint is egy meghatározója a bolygók igényeinek, az alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a magasabbak termékeit — és viszont.

POPULATION (Amigán **POP**): A lakosság száma. Hm. vajon mire jó?! A lakosság faja is fel van tüntetve: az emberi telepesek (HUMAN COLONIAL) gyakran bolygólakók, de mindig ők a Coriolis állomások kiszolgáló személyzete is. A madárfajták (FLIGHT ELDERS, NEST ELDERS) boldogan és jó feltételekkel kereskednek mindenkivel, bár minden idegent úgy fogadnak, hogy "*gyere már egy kicsit, tartsd melegen a tojásaimat egy percre...*". A kétéltűek (AMPHIBIOIDS) is hajlandóak kereskedelemre, csempészárut és narkotikumokat vennének, néha középszintű gépeket is rájuk sózhatunk. A macskafélék (pl. BLACK FAT FELINE) nem nagyon kereskednek, viszont nagyon veszélyes, harcos életforma. A rovarfélék legveszélyesebb képviselői a THARGOID-ok, ők már a Galaktikus Szövetségre is potenciális veszélyt jelentenek. A kereskedelem életveszélyes, de ha mégis sikerülne, akkor viszont busás hasznot hoz.

GROSS PRODUCTIVITY (Amigán: **GNP**): Az egy főre jutó produktivitás a bolygón. Ebből következtetni lehet az áraikra is (ha magas, jó eladási, ha alacsony, akkor jó vételi lehetőség).

AVERAGE RADIUS: A bolygó átlagos rádiusza. Nem sok értelmét találtuk ennek az adatnak.

C64-en a képernyő csak szöveges, de Amigán képek is mutatják a lakosságot, a bolygót, valamint a *Cobra* űrhajót és távolságát a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy-egy mondat közli, hogy az illető bolygó miről híres (hírhedt) Univerzum-szerte. Ezek igen nagy marhaságok szoktak lenni (Hoppy-kaszinók meg hasonlók), ha valakinek sok unalmas perce van, lefordíthatja magának — mi inkább eltekintettünk ettől.

Az '**O**' billentyű megnyomásával visszakapcsolhatunk a kis keresztről a nagyra. Akkor is használhatjuk, ha a kis kereszttel kifutottunk a képernyőről.

A '**D**' billentyű segítségével távolságot mérhetünk: megnyomásakor megtudjuk, hogy milyen messze van a kis kereszt által meghatározott bolygórendszer a nagytól.

A CORIOLIS állomások

A *Galaktikus Szövetség* minden bolygója körül egy *Coriolis* állomás kering — ezeken keresztül bonyolódik le az egyes bolygók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az állomások sokszög alakúak (talán hexagonálisak — geometriából mindig gyengék voltunk), és a bejáratuk (vékony rés) mindig a bolygó **felé** néz, tehát dokkoláskor mindig a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk. A *Coriolisok* a Galaktika semleges területei, mert mindenkinek (még a kalózoknak is) szüksége van rájuk a kereskedelem bonyolításához. Rendkívül erős védőpajzsokkal van felszerelve, de a helyi és a Galaktikus rendőrség számos vadászgépe is védelmezi. Megtámadásuk halálos bűnnek számít — soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt felesleges, másrészt ha véletlenül túlélnénk (nem valószínű), akkor is rendőrök serege kergetne az egész galaktikán keresztül bennünket.

Először is azonban el kéne hagyni az állomást. Ez az '**F1**' billentyű megnyomásával lehetséges. Feltárul a *Cobra* parkolóhelyéül szolgáló légzsilip ajtaja, majd feldübörögnek a motorok és a következő percben már a végtelen űrben találjuk magunkat. A műszerfal első látásra némileg érdekes kavalkádot mutat, de mindenekelőtt ismerkedjünk meg a *Cobra* irányítását végző billentyűkkel (ha joystick-kel irányítjuk a játékot, akkor az első négy billentyű a joystick egyes irányainak felel meg):

- '**<**': forgás balra
- '**>**': forgás jobbra
- '**X**': emelkedés
- '**S**': süllyedés
- '**SPACE**': tolóerő fel, azaz gyorsulás
- '**?**': lassítás

Az első négy billentyűt kombinálva is használhatjuk, azaz a joystick-ot átlós irányban is mozgathatjuk. Az űrállomásra való bedokkolásnál is alapvetően ennek a hat billentyűnek a segítségére vagyunk utalva. Ha le akarunk szállni egy űrállomásra, mindenekelőtt meg kell keresnünk (még véletlenül se lőjünk rá, mert azonnal rendőrhajók özönlenek ki belőle és jól befűtenek nekünk). Miután megvan, repüljünk az űrállomás és a bolygó közé (ne túl közel a bolygóhoz, mert túlmelegszik a kabin és meghalunk!), majd forduljunk az állomás felé. A

hozzánk közel eső oldalon egy sávot veszünk észre. Mivel az űrállomás bejárata mindig merőleges a bolygóra, folyton változtatja a helyét. Ezért a közelébe érve csökkentsük a minimumra a sebességet, hogy minden mozdulását követhessük.

Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk képest, amikor elérjük — különben a *Cobra* felrobban és kezdhetjük újra a játékot. A biztonságos dokkolás nagy ügyességet és sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgunk megkönnyítése végett célszerű vagyonunk kellő mértékű megnövekedése után egy automata leszálló rendszerre szert tennünk, ami megoldja helyettünk ezt a pepecselést.

A műszerfal kijelzői

Az előzőekben megismerkedhettünk a **Cobra** alapvető irányítására szolgáló billentyűkkel — most pedig a műszerfalon látható kijelzők funkciójába fogunk elmélyedni. A műszerfal gyakorlatilag három fő részre osztható: a jobb és a bal oldalon betűkkel jelzett műszerek találhatóak, a középső részt pedig a radar és az iránytű foglalja el. Nézzük sorban a műszerek jelentéseit és működésüket:

FS: a felirat melletti sáv a mellső pajzsok feltöltöttségének az állapotát mutatja, amelyet a szemből érkező lövések csökkentenek. Ha a pajzs energiája teljesen elfogy, a következő lövés természetesen végez velünk — ilyenkor tehát célszerű hátat fordítani a lövöldöző konkurenciának, hogy a hátsó pajzsaink védelmet nyújtsanak addig, amíg a mellsők némileg regenerálódnak. Ha nincs további terhelés (azaz nem lőnek ránk tovább szemből), az energiabankok energiájának felhasználásával a pajzs lassan újra feltöltődik.

AS: a hátsó pajzsok állapotjelzője. Az imént elmondottak vonatkoznak erre is.

FU: a rendelkezésünkre álló üzemanyag mennyiségének kijelzése.

CT: a kabin belső hőmérsékletének kijelzője. A hőmérséklet gyorsan növekszik, ha valamely nap felszínéhez túl közel repülünk. A kritikus pont elérésekor a játék véget ér — a **Cobra** elolvadt...

LT: a lézerágyú hőmérséklete. Mivel az *ELITE* nem a shoot'em up-őrülteknek készült, nem lehet folyamatosan a 'tűz' gombon tehénkedni — a lézerek ugyanis permanens lövöldözés esetén villámgyorsan túlmelegednek és az ágyúk — a normális hőmérséklet visszanyeréséig — csak akadozva tüzelnek.

AL: a magasságmérő kijelzője. A bolygó felszínétől mért távolságunkat mutatja. Természetesen ha nem vagyunk a felszín közelében, mindig maximumon van.

Ezalatt látható rakétáink állapotjelzője. A szám mutatja, hogy még hány darab áll rendelkezésünkre, a mellette levő négyzet színe pedig azt jelzi, hogy a rakéta nyugalmi (zöld), célzott (sárga) vagy tűzkész (piros) állapotban van-e. A rakéták a lézereknél jóval hatékonyabb fegyverek, ugyanis gyakorlatilag automatikus irányításúak, tehát ha jól célozva lőjük ki őket, önállóan követik a célpont mozgását. Rakéták minden bolygórendszerben kaphatóak némi pénzért, szóval az elhasználtakat bármikor pótolhatjuk. Egyetlen szépséghibájuk van: az, hogy néha ránk is kilőnek ilyet...

A műszerfal nagy részét a radarképernyő foglalja el. Ennek a három dimenziós megjelenítést szimuláló kijelzési módszerét meglehetősen nehéz lenne szóban elmondani — gyakorlatban viszont gyorsan hozzászokhatunk, így tehát most nem vesztegetjük rá a szót.

A radar jobb felső sarkában található az iránytű. Ennek a segítségével tudunk tájékozódni a radar hatótávolságán kívül. Ha nem hipertérben repülünk, az iránytű a legközelebbi **Coriolis** bázis irányát mutatja:

— ha benne levő pötty zöld és kicsi, a bázis mögöttünk van;

— ha a pötty sárga, akkor a bázis már látható a radaron;

— ha a pötty piros, a bázis előttünk van.

SP: a **Cobra** legközelebbi **Coriolis**-hoz viszonyított sebessége.

RL: a jobbra/balra dőlés mértékét mutató műszer.

DC: az emelkedés/süllyedés mértékét mutató műszer.

Ezalatt négy számozott sáv látható. Ezek a **Cobra** energiabankjainak állapotjelzői. A négy energiabank látja el energiával az első és hátsó pajzsokat, a lézereket, ezek szolgáltatják az energiát a hiperűrugráshoz, stb. Tulajdonképpen semmi sem történik, ha mind a négy kimerül, de ennek az eredménye az, hogy nem kapnak energiautánpótlást a pajzsok, megbénulnak egyes berendezések — a következmények pedig elképzelhetőek (GAME OVER). Az energiabankok — ha semmilyen berendezésnek nincs szüksége utántöltésre — automatikusan újra feltöltődnek.

Mozgás a galaxisok között

Anyagi gyarapodásunknak alapvető feltétele, hogy az egyik bolygórendszerben megvásárolt árut egy másikba eljuttassuk. Mivel az egymáshoz közeli bolygók is több fényév távolságban fekszenek egymástól, a közlekedés a **Cobra** hiperhajtóművének a használatával, a hipertéren keresztül történik. Egy **Coriolis** elhagyása után a '*4*' vagy '*5*' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a galaktikus vagy a lokális térképet és a kereszt alakú kurzor segítségével válasszuk ki azt a bolygót, ahová menni akarunk. Ezután nyomjuk meg az '*F1*' billentyűt, hogy visszakerüljünk a kabinba és a '*H*' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a hiper-motorokat. A **Cobra** fénysebességre kapcsol és néhány másodperc múlva már meg is érkezik a célrendszerbe...

Természetesen a hiperugrás nem használható akkor, ha nincs kiválasztott célpont az ugráshoz.

A hipertérrel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy itt elméletileg nem érhet támadás bennünket. Elméletileg — viszont távolabbi galaxisoknál előfordulhat, hogy a hipertérben portyázó **thargoid** vadászokba botlunk...

A hipertérből kilépve — biztonsági okokból — még nagyon messzire vagyunk mind a bolygótól, mind a **Coriolis** állomásától — viszont nem árt, ha számítunk arra, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet bennünket valami erre járó űrkalóz részéről.

Forduljunk a bolygó felé (ha a **Coriolist** nem látjuk, akkor a bolygó túloldalán van, tehát ahhoz, hogy elérjük, előbb át kell repülnünk a bolygó alatt vagy felett. Ez az "utazás" még akkor is meglehetősen hosszú ideig tart, ha a '*SPACE*' megnyomásával maximális sebességre felgyorsítjuk az űrhajót. Az időveszteség elkerülése végett van a **Cobra** berendezései között a '*J*' billentyűvel aktiválható térugró is. Segítségével nagyobb távolságokat tehetünk meg egy galaxison belül rövid idő alatt. A térugró nem használható, ha bolygó, nap, **Coriolis** vagy egy másik űrhajó közelében vagyunk (ilyenkor egyébként hangjelzést is hallhatunk) — nehogy véletlenül beléjük szaladjunk. A **Coriolis** bázison való bedokkolás módszerét az előző részben már ismertettük.

A hipertér használatának egy sokkal fejlettebb módja az intergalaktikus hiperdrive használata. Ez egy kiegészítő berendezés a **Cobra** űrhajóhoz

és csak a 10-es vagy annál nagyobb technikai fejlettségű bolygókon szerezhető be — talán mondanunk sem kell, hogy nagyon sok pénzért. A hiperdrive-ok mindig csak egyszer használhatóak. Segítségükkel akkora utat tudunk megtenni egyszerre, mint normál módszerrel nyolc ugrással. Ha a rendelkezésünkre áll egy ilyen berendezés (bár véleményünk szerint nem éri meg az árát), a '*CTRL*' és a '*H*' egyidejű lenyomásával aktiválhatjuk.

Mielőtt rátérnénk rendes havi *ELITE*-turnénkra, mindenekelőtt egy korrektúrát, pontosabban egy kiegészítést szeretnénk közölni az eddig elmondottakhoz. Az 1. részben közöltük a küldetéseket, de egy lényeges dolog felett — sajnálatos hanyagságból — elsiklottunk. Hibánkra CoVboy postájának egyik levele, azaz *Vereczki József*, kecskeméti olvasónk hívta fel a figyelmet. Ezúton szeretnénk neki köszönetet mondani — és olvasóinktól pedig elnézést kérni mulasztásunkért. Íme a levél:

"Mr. CoWboy!

(...) Jelenleg az ELITE-tal játszom és észrevettem egy hiányosságot a leírásotokban. Ez amit leírok a Spectrum J. és Pr. IV-ben sincs benne. A küldetésekről van szó, melyből az elsőt a játékos a veszélyes besorolásnál kap. Én a játék során mást tapasztaltam. Az első küldetést az alkalmas besorolásnál kaptam, amelynek teljes szövegét a levél végén közlöm. Amíg ezt a küldetést nem teljesítem a veszélyes besorolást nem is adja meg a gép.

Ha az általam leírtakat már ismered (és a szakállas is), akkor elnézést kérek, hogy az idődet raboltam.

(Erről szó sincs! Egyrészt az én időm arra való, hogy rabolják, másrészt pedig mi tartozunk hálával neked, hogy felhívtad a figyelmünket a hiányosságra! Ráadásul kultúremberhez illő hangnemben is, ezért külön is kösz! — CoVboy)

A küldetés:

Greetings Commander... I am Captain Carruthers of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time. We would like you to do a little job for us. This ship you see here is a new model, Constrictor, equipped with a top secret new shield generator. Unfortunately it's been stolen. It went missing from our ship yard on Xeer five months ago and was last seen a Reesdice. Your mission, should you decide to accept it, is to seek and destroy this ship. You are cautioned that only military lasers will pentrate the new shields and that the Constrictor is fitted with an ECM system.

*A lényeg: **Carruthers** kapitány, **Őfelsége Űrtengerészeté**ből azt szeretné, ha egy munkát elvégeznénk nekik. A lejjebb látható képen a **Constrictor** nevű, új típusú űrhajó, amely egy szupertitkos új pajzsgenerátorral van felszerelve. Sajnos ezt a hajót ellopták. A **Xeer** rendszerben öt hónappal ezelőtt megszökött az őt üldöző rendőrök elől és utoljára **Reesdice**-ban látták. Ha a küldetést hajlandóak vagyunk elfogadni, akkor ezt a hajót kell megkeresnünk és megsemmisítenünk. A kapitány még felhívja a figyelmünket, hogy az új pajzson csak a katonai lézerek tudnak áthatolni (tehát ha még nincs, akkor vennünk kell egyet) valamint a **Constrictor** ECM rendszerrel is fel van szerelve (tehát védve van rakétatámadás ellen)."*

Kiegészítő felszerelések (EQUIP — '3')

Megszerzett pénzünket mindenekelőtt különböző kiegészítő felszerelésekbe célszerű fektetnünk, amelyek egy része fegyver, a többi pedig plusz szolgáltatást nyújtó berendezés. Ezek egyrészt jelentősen megkönnyítik dolgunkat bizonyos helyzetekben, másrészt növelik a **Cobra** támadási/védekezési erejét, azaz nagyobb biztonságot nyújtanak nekünk utunk során. Az üzemanyag kivételével minden felszerelésnek fix ára van a Galaktikus Szövetségben. Az egyszerűbb kiegészítők mindenütt, de a bonyolultabbak csak magasabb technikai szintű világokban kaphatóak. Kiegészítő felszerelések és fegyverek a **Coriolis** állomásokon vásárolhatóak a '*3*' billentyű megnyomása után (Amigán az *EQUIP* ikon választásával). Ezután megjelenik a bolygón vásárolható felszerelések listája az egyes cuccok árával. A következő kiegészítőkhöz juthatunk hozzá (a vételárat — már amennyiben elegendő pénzünk van — a program természetesen levonja tőlünk):

Üzemanyag (FUEL): alapvető felszerelés, minden technikai szintű bolygón kapható.

Rakéta (MISSILE): támadó fegyverzet. Minden technikai szintű bolygón kapható, ára 30 pénzegység. Egyszerre max. 4 db. lehet nálunk belőlük. Nagyon praktikus fegyver, de csak olyan hajók ellen, amelyek nem rendelkeznek automata rakétaelhárító rendszerrel (ECM).

Mielőtt egy rakétát kilőnénk az ellenfélre, mindenekelőtt be kell fognunk a célpontot (ez bármely irányba nézve lehetséges). A célkereső műszer aktiválása a '*T*' billentyű megnyomásával történik. A rakéta állapotjelzője ekkor zöldre vált, jelezvén, hogy a rakéta kilövésre kész állapotban van. Ha ezután bármilyen lehetséges célpont jelenik meg a látótérben, a lámpa pirosra váltása és egy hangjelzés tudatja velünk, hogy a kereső a célpontot befogta — indíthatjuk a rakétát az '*M*' billentyű megnyomásával. A rakéta most már automatikusan a célra vezeti magát és — ha az ellenfél nem használja az ECM rendszerét vagy nem hajt végre villámgyors kikerülő manővereket — biztosan célba is talál.

Ha a rakétát csak véletlenül töltöttük be, az '*U*' billentyű megnyomásával kikapcsolhatjuk az egész célkereső rendszert.

Természetesen minket is támadhatnak rakétával, amit a program *INCOMING MISSILE* felirattal jelez számunkra. Ha van ECM rendszerünk, akkor csak egyszerűen kapcsoljuk be, ha viszont még nincs, akkor kezdjünk őrült össze-vissza manőverezésbe, hátha megtévesztjük a rakétát. Az ilyen nyaktörő mutatványok elkerülése végett nem árt minél előbb beszerezni egy ECM-et. Ha a felénk tartó rakéta netán mégis belénkcsapódna, akkor az gyakran annyira megrongálja a pajzsunkat és energiabankjainkat, hogy az elhalálozás vár ránk.

Rakodótér-kiegészítő (LARGE CARGO BAY): az áru szállítására felhasználható rakodóterünket 20-ról 35 tonnára növeli. Minden technikai szintű világban kapható, ára 400 pénzegység. Hasznos kütyü, mert több áruval egy forduló alatt nagyobb profitra tehetünk szert.

ECM rendszer (ECM SYSTEM): rakétaelhárító védelmi berendezés. Nélkülözhetetlen! A 2 technikai szinttől felfelé kapható, ára 600 pénzegység. A ránk kilövöldözött rakétákkal kapcsolatos gondjainkat oldja meg: ha a rendszert az '*E*' billentyűvel aktiváljuk, az minden rakétát megsemmisít a Cobra környezetében (ebbe az általunk kilőtt rakéták is beleértendőek!). Mivel az ECM-et is az energiabankok táplálják, csak akkor üzemképes, ha azokból elegendő energiát kap. Használatakor egyébként elég sokat fogyaszt. Az ECM egyébként jónéhány más — főleg kereskedő — hajó felszerelésében is megta-

lálható: ha ilyen hajót támadunk, a fedélzeti számítógép felfedezi a másikon működő ECM-et és egy E betűt jelenít meg a műszerfalon.

Pulzáló lézer (PULSE LASER): támadó fegyver, egy darab alapállapotban is a Cobra felszereléséhez tartozik. A 3 technikai szinttől felfelé kapható, ára 400 pénzegység. Az eredetileg nálunk lévő lézer csak előre tüzel, de szükség lehet oldalirányba vagy hátrafelé tüzelő ágyúkra is, tehát újakat is szerelhetünk fel a megfelelő irányban. A pulzáló lézer relatíve gyenge teljesítményű, tehát ha erszényünk engedi, akkor célszerű lecserélni őket nagyobb teljesítményű sugárlézerre vagy katonai lézerre. A lézerek vásárlásával kapcsolatban megjegyeznénk, hogy csere esetén (például egy pulzáló helyett egy sugárlézert veszünk) a lecserélt fegyver ára levonódik az új fegyver vételárából. Idáig már valószínűleg mindenki rájött, hogy a joystick 'tűz' gombjával használhatjuk a lézert, billentyűzetről pedig az '*A*' billentyű megnyomásával. A folyamatos tüzelés eredménye az, hogy a lézerágyú túlmelegszik és akadozni kezd.

Sugárlézer (BEAM LASER): Nagy teljesítményű támadó fegyver. A 4 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 1000 pénzegység.

Üzemanyaggyűjtő (FUEL SCOOP): ez egy egészen speciális szerszám. Az 5 technikai szinttől szerezhető be, ára 525 pénzegység. A berendezés segítségével jelentős üzemanyagmegtakarítást érhetünk el, mert a bolygórendszerek napjainak elektromágneses sugarait használja fel üzemanyagként. A kalózhajók állandó felszerelése közé tartozik, mivel azoknak néha elég sokáig kell leselkedniük a zsákmányukra és hosszabb időre elegendő üzemanyagot nem visznek magukkal. Megjegyzendő, hogy a berendezés segítségével egy űrben lebegő tárgyat (például egy árukonténert) is felszippanthatunk.

Mentőkabin (ESCAPE CAPSULE): védelmi berendezés, kilátástalan helyzetben célszerű a használatához folyamodnunk. A 6 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1000 pénzegység. Ha sokkal erősebb ellenfélbe kötöttünk bele vagy valamilyen más úton-módon rövid időn belüli elhalálozásunk várható, nyomjuk meg a 'á' billentyűt: a mentőkabin katapultál és a legközelebbi világ felé veszi útját. A készpénzvagyonunk ugyan megmarad, de az elhagyott Cobran lévő áru és felszerelés sajnos fuccsba megy. A mentőkabin árában egy biztosítás is benne foglaltatik, ami garantálja nekünk, hogy azon a Coriolis állomáson, amelyet a kabinnal elérünk, egy új Cobrat bocsájtanak a rendelkezésünkre a szokásos felszereléssel. Egy nagyon fontos dolog történik még a mentőkabin használata után: mivel a hajónkat később megtalálják, eltűntnek nyilvánítanak bennünket és ha már rendőrségi nyilvántartásba vettek valahol bennünket, akkor ezek az adatok törlődnek (tehát ismét CLEAN lesz a státuszunk). Megtámadott hajókból mi is láthatunk mentőkabinokat menekülni, de ezek nem jelentenek számunkra közlekedési akadályt.

Energiabomba (ENERGY BOMB): támadó/védekező fegyver. A 7 technikai szinttől kezdődően szerezhető be, ára 900 pénzegység. Csak egyszer alkalmazható (a 'C=' billentyű megnyomásával), de akkor viszont hatásosan: a Cobra környezetében elpusztítja az összes hajót, rakétát és aszteroidát.

Extra energiaegység (EXTRA ENERGY UNIT): az energiabankok kapacitását növeli. A 8 technikai szinttől kapható, ára 1500 pénzegység. Beszerzése után az energiabankok teljesítőképessége a kétszeresére növekedik, azaz minden berendezésünk fele annyit fog fogyasztani, mint a berendezés megvétele előtt. Elhúzódó harcban életmentő hatása lehet.

*Automata dokkoló (*DOCKING COMPUTER): nélkülözhetetlen segédeszköz. A 9 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1500 pénzegység. Megvásárlása után nem kell a Coriolisokra való bedokkoláshoz szükséges bonyolult és hoszszadalmas manővereket eljátszanunk — a dokkolás teljesen automatikusan is végrehajtató. Az automatát a '*C*' billentyűvel kapcsolhatjuk be (ha közben meggondoltuk volna magunkat és mégsem akarnánk bedokkolni, akkor a '*P*'-vel kikapcsolhatjuk a berendezést).

Intergalaktikus hiperhajtómű (GALACTIC HYPERDRIVE): segédfelszerelés. A 10 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 5000 pénzegység. Egyetlen — tetszőleges távolságba történő — hiperugrásra alkalmas, a '*CTRL*'+'*H*' billentyűk együttes lenyomásával aktiválható. Gazdagok számára készült játékszer.

A következő ELITE-turnét ismét egy kis intermezzoval kezdjük, bár ez most csak a PLUS4-tulajdonosokat érinti. Számos levél érkezett ugyanis hozzánk, amelyek a játékállás kimentésével/betöltésével kapcsolatos problémákat vetnek fel. Nevezetesen azt, hogy nem lehet játékállást menteni kazettára. Azt mindenkinek sikerült elérnie, hogy a '@' megnyomásával behívta az input/output-menüt, a '*3*'-mal átállította a default egységet kazettára, megadta a file-nevet, megkapta a versenyszámát — aztán szépen lemerevedett az egész rendszer (egyébként megnéztük a Kazettaküldő Szolgálat egyik PLUS4-kollekcióján lévő verziót is — ugyanilyen). A kifagyásra a magyarázat nagyon egyszerű: az *ELITE* PLUS4-en kalózprogram, illegálisan lett konvertálva. Gyári teszten tehát nem ment át — a konvertáló úriember pedig ezt a részt nem ellenőrizte. Ha a programtól mentést kérünk, akármit is állítottunk be default perifériának, mindig a lemezmeghajtóhoz fordul — és ha azt nem találja, a rendszer lemerevedik! De nemcsak a kazettával rendelkező PLUS4-eseket kerülgetheti a guta — lemezmeghajtó esetén ugyan a kimentés rendben lezajlik (legalábbis a program úgy véli), de a kimentett állást a program nem nagyon hajlandó visszatölteni! Igyekszünk a hibát megtalálni és a szükséges helyesbítéseket közölni fogjuk. (Megismételnénk, hogy ez a programhiba csak a PLUS4-változatra vonatkozik!)

Utoljára a kiegészítő felszereléseknél hagytuk abba, azok közül is az intergalaktikus hiperhajtómű ismertetésénél. Gazdagok számára készült ugyan — viszont ez az egyetlen eszköz, amellyel galaxisok között mozoghatunk. Kezdetben az 1. Galaktikus térképen található bolygók között mászkálhatunk — ez azonban nem tartalmazza a Szövetség 2040 bolygóját. A galaktikus hiperhajtómű első használatakor (sajnos minden egyes darab csak egyszer működik) "egy szinttel magasabbra", azaz a 2. számú galaktikus térképre kerülhetünk. Összesen 7 ilyen galaktika van (erről később még részletesen).

Bányászlézer (MINING LASER): aszteroidák szétlövésére szolgáló lézerfegyver, az űrbányászat egyik alapja. 10-es technikai szintű világoktól kezdődően kapható, 800 pénzegység körül van az ára. Egy-egy aszteroida nagy mennyiségű értékes ércet tartalmaz, amelyet ezzel a lézerrel tudunk "kibányászni" (vagyis szétlőni az aszteroidát). A bányá-

szott érc a bolygókon természetesen rendes rakományként értékesíthető. Źrhajó elleni támadó fegyverként nem célszerű használni, mert a pulzáló lézernél is gyengébb hatású.

Katonai lézer (MILITARY LASER): A legnagyobb hatásfokú lézerágyú, ezzel 2-3 találat is elég az ellenséges gépek elpusztításához. A 10-es technikai szinttől kapható, ára 6.000 pénzegység körül mozog. Minél előbb szerezzünk ilyet — legalább egyet, előre. Egynél többet a Galaktikus Rendőrség ugyanis nem enged egyetlen űrhajóra sem felszerelni.

Amigán a 64-változattól eltérően nem szöveges, hanem képes tájékoztatásból választjuk ki a vásárolni kívánt felszerelést az *EQUIP*-ikon választása után. Az ábrák sorrendje az iméntihez felsoroláshoz hasonló, viszont az utolsó helyen még szerepel egy, a 64-változatban nem szereplő felszerelés is: ez *RETRO-MOTOR*, ami a 10-es technikai szintű világoktól kezdve kapható, 8.000 pénzegység körüli áron. Repülés közben az '*R*' billentyűvel aktiválható. A berendezés feladata, hogy — veszély esetén — a **Cobra** villámgyorsan "kitolasson" a veszélyes zónából (nagyon nagy vízszintes, az előrenézettel ellentétes irányú gyorsulást ad). A vásárlás úgy történik, hogy a kívánt felszerelésre clickelünk, majd ismét az *EQUIP* ikont választjuk. A már felszerelt berendezések listája a *STATUS* ikon választása után tekinthető meg — a **Cobra** sziluettje körüli nyilak mutatják, hogy mi és hol helyezkedik el. Egy dologra felhívnánk a figyelmet: míg a 64-esnél nyugodtan cserebere̋lhetjük a felszereléseket, addig az Amiga-verzióban sehogy sem sikerült eladnunk valamelyik felszerelést.

A felszerelések használata

Az alábbiakban összefoglalásképpen ismertetnénk a berendezések — általunk célszerűnek ítélt — használatát.

Mindenekelőtt egy olyan berendezést említenénk, amit nem kell megvásárolnunk, már alapállapotban a **Cobra**-hoz tartozik. Ez az '*I*' billentyűvel aktiválható célpontazononosító (ID). Ha bekapcsolt állapotban van, akkor megadja a következő célkeresztbe kerülő objektum nevét (azután kikapcsol). Célszerű állandóan bekapcsolva tartani, hogy mindig tudjuk mire fogunk tüzelni (**Viper**-re például soha, mert ez rakomány nélküli rendőrhajó — semmi hasznunk sincs megsemmisítéséből, csak a többi rendőrt fogjuk ezzel magunkra haragítani). Amigásoknak mondjuk ez esetben könnyű dolguk van: a radaron villogva látszik az az űrhajó, amely támad bennünket.

A szükségesnek ítélt felszerelések fontossági sorrendben:

ECM: teljesen védtelenek vagyunk nélküle az ellenfél rakétái ellen. A legelső befektetésünk ez legyen.

Lézerek: a legjobb természetesen a katonai lézer, ilyen szükséges előre. A sugárlézer is megfelelő hatásfokú, egy ilyet tegyünk hátra, hogy az üldözők elől fedezze utunkat, ha a bolygó felé haladunk. A két oldalra teljesen felesleges lézert szerelnünk.

Automata dokkoló: a játék egyik legnehezebb része a dokkolás. Magától értetődik, hogy a biztonságos leszálláshoz minél előbb egy ilyenre kell szert tennünk. Ha megjelenik a **Coriolis** hatósugarát jelző S betű a műszerfalon, csak egy '*C*'-t kell nyomnunk és nyugodtan szemlélhetjük a műsort.

Rakodótér-kiegészítő: ha több árut szállítunk egyszerre, nagyobb haszonra tehetünk szert.

Üzemanyaggyűjtő: tulajdonképpen nem is az üzemanyaggyűjtés miatt fontos, hanem azon tulajdonsága miatt, hogy az űrben lebegő tárgyakat be tudjuk vele szippantani. Egy-egy űrhajó megsemmisítésénél (vagy akár elhalálozásunkkor is) gyakran láthatjuk, hogy a robbanás után egy hasáb alakú tárgy repül ki az űrhajóból: ez az általa szállított rakomány (a célpontazonosítón BARREL-ként jelentkezik). Ha van SCOOP-unk, ilyenkor repüljünk a rakomány után és úgy közelítsük meg, hogy a **Cobra**-val párhuzamosan haladjon és amikor fölé érünk, akkor kb. közvetlenül a hajó bal alsó és középső része között haladjon el (vigyázat, ha nem párhuzamosan haladunk vele, akkor a SCOOP vagy nem fogja elérni, vagy a rakomány elviszi az első pajzsunkat és azzal együtt szétrobban). Ha a dolgot jól csináltuk, akkor — ha a rakodótérben még van hely — a SCOOP automatikusan felszippantja a hordót és a képernyőn megjelenik, hogy mit fogtunk. Ezt természetesen a következő **Coriolis**-on a többi rakományhoz hasonlóan eladhatjuk. Ugyanez történik, ha közvetlenül a **Cobra** előtt lővünk szét egy űrhajót: a SCOOP — bár ez nem látszik rakománynak — begyűjti a szétfröccsenő fémhulladékot és a fogásnak ALLOYS-t könyvel el (30-35 pénzegység/t az ára). Hasonlóképpen történik az aszteroidabányászat is: a bányászlézerrel szétlőtt aszteroida "rakománya" az érc (MINERALS). Érdekességképpen megjegyeznénk, hogy mentőkabinokat (*ESCAPE POD*) is felszippanthatunk: ilyenkor az utasai a következő bolygón 1 t rabszolgaként (SLAVES) eladhatóak (vigyázat, a rabszolga csempészáru, amit a rendőrök nem néznek jó szemmel!).

Extra energiaegység: biztonsági célokat szolgál. Ha anarchista vagy feudális világgal kereskedünk számos ellenfél ronthat ránk — ilyenkor jól jön, ha dupla sebességgel töltődnek az energiabankok (csak rakétatalálatokkal tudnak bennünket kiirtani, mert az energiabankok azonnal utántöltik a lézertalálatokból eredő energiaveszteségünket).

Energiabomba: ezt is csak biztonsági okokból érdemes venni. A thargoidok ugyanis nemritkán 6-8 géppel támadnak egyszerre és ez az össztűzerő végzetes lehet. Ilyenkor egy gombnyomás — és már biztonságban is vagyunk.

Teljesen feleslegesnek tartjuk a rakéták és a mentőkabin használatát (valamint Amigán a retromotort). A rakéta drágább, mint egy lelőtt kalózért kapott maximális fejpénz (tehát csak veszteséget hozhat) — ha valaki megfelelően kezeli a lézert, semmi szükség nincs rá. A mentőkabin használatára sincs szükség, ha az előbb említett felszerelések a birtokunkban vannak és néha kimentjük az állást (esetleg a jogi státusz tisztára mosására használható).

Az említetteken kívül még van egy egészen speciális berendezés, amelyre az egyik feladat teljesítéséhez lesz égető szükségünk. Ez az álcázó egység (*CLOAKING DEVICE*). Ezt nem lehet megvásárolnunk: miután megkaptuk a feladatot (lehet egyébként előbb is), egy thargoid gépről lőhetjük magunknak. Ha ez megtörtént, azt a gép jelzi. Ha már birtokunkban van ilyen felszerelés, akkor az álcázót az '*Y*' (német billentyűzettel ellátott Amigákon természetesen a '*Z*') billentyűvel kapcsolhatjuk be. Ilyenkor az összes körülöttünk lévő gép számára láthatatlanokká válunk, eltűnünk a radarjaikról és nem is támadnak bennünket (mivel nem látnak minket, a felénk tartókat ki kell kerülnünk, különben lekaszálják a pajzsunkat — bár ez

megtörténhet akkor is, ha nincs bekapcsolva az álcázó...). Az álcázó közvetlenül az energiabankokból szívja az energiát és nagyon sokat fogyaszt belőlük. Csak néhány másodpercig használhatjuk, különben teljesen kimeríti őket — ami szokás szerint a **Cobra** felrobbanásához fog vezetni. Az Amiga-verzióval kapcsolatban megjegyeznénk, hogy a cracker "munkásságának" köszönhetően ez a kütyü már kezdéskor is nálunk van, szóval a játék folyamán bármikor használható. Egyébként az *ELITE* közkézen forgó Amigás-törése az előbbihez hasonló jegyeket hordoz magán: kezdetben rögtön 155 tonnányi rakomány van a raktérben, legalább 300.000 pénzegység értékben és jónéhány bolygón egyes áruknak hihetetlen árai vannak — ezzel csak azt sikerült elérnie ennek a jóembernek, hogy elvette a játékostól a játék legizgalmasabb (kezdeti) szakaszát, ahol annak lassan kellett volna meggadagodnia.

Most már tudjuk irányítani a hajót és kezelni a berendezéseit — így akár már kereskedhetünk is egy kicsit...

KERESKEDELEM ('1' ÉS '2' BILLENTYŰ — BUY ÉS SELL)

Mint már néhány ezerszer említettük, az *ELITE*-ban — az életben maradáson kívül — a legfontosabb dolog a kereskedelem. A recept roppant egyszerűen hangzik: megfelelően megválasztott áru a megfelelően kiválasztott bolygóra — nagy haszon; nagy haszon — jobb felszerelés; jobb felszerelés — életben maradás!

A kereskedelem a **Coriolis**-ra való bedokkolás után kezdődhet. A '*1*' billentyű megnyomása után léphetünk be a vásárlási részbe. A képernyőn megjelenik a vásárolható áruk neve (*PRODUCT*), a mennyiségi egysége (*UNIT*), az ára/egység (*UNIT PRICE*) és a pillanatnyilag vásárolható mennyiség (*QUANTITY FOR SALE*). A program a képernyő alsó sorában sorban végigkérdezi, hogy mennyit akarunk az adott áruból venni. Ha nem akarunk vásárolni az árufeléből, nyomjuk meg a '*RETURN*'-t a továbbugráshoz, ha venni akarunk, akkor előbb gépeljük be azt a számot, amennyire vágyunk. Természetesen csak annyi árut vásárolhatunk, amennyi elfér még a rakodótérben és amennyit a pénztárcánk még megenged. Az alábbi áruféleségekből válogathatunk:

Food: élelem
Textiles: szövet
Radioactives: radioaktív anyagok
Slaves: rabszolgák
Liquor/wines: alkohol
Luxuries: luxuscikkek
Narcotics: kábítószer
Computers: számítógépek
Machinery: gépek
Alloys: fémhulladék
Firearms: tűzfegyverek
Furs: bőrök
Minerals: ásványok
Gold: arany
Platinum: platina
Gem-stones: drágakő
Alien items: idegen dolgok

Amigán természetesen ikonokkal van megoldva ez a dolog (az egyes cikkek ábrái ugyanebben a sorrendben találhatóak meg), alattuk a cikk árával, mellette pedig a vásárolható mennyiséget jelző sávval. Vásárláshoz válasszuk a BUY ikont, jelöljük ki a vásárolni kívánt cikket, majd click-eljünk ismét a BUY ikonra és gépeljük be a képernyő alsó sorában megjelenő kérdésre válasznak a vásárolni kívánt mennyiséget.

A **vastag betűvel** szedett árukkal történő üzletelés a **Galaktikus Rendőrségnél** tiltott kereskedelemnek számít és ha valamelyik **Coriolis**-on ilyen árut adunk el, a rendőrségi minősítésünk azonnal OFFENDER-re változik. Ezekkel egyébként kár is üzletelnünk: nem hoznak, akkora hasznot, mint amekkora veszélyt jelentenek.

Az egyes bolygókon az árak sohasem változnak, tehát ha valahol nagyon olcsó volt valami, az ugyanott a későbbiekben is ugyanannyiba fog kerülni (érdemes tehát visszajárni). Ha valamiből a teljes mennyiséget felvásároljuk, akkor egy bizonyos idő eltelte után a bolygó újra elkezdi kitermelni az adott cikket, tehát ismét lehet majd vásárolni.

Akiben van valami kis üzleti érzék, az magától is rájöhet, hogy a legnagyobb hasznot úgy tudjuk összehozni, ha minden bolygóra olyan árut szállítunk, amelynek a vételi ára ott aránytalanul magas. Az egyes cikkek ára a bolygó gazdasági beállítottságából következik, de az árat — az átlagoshoz képest — pozitív irányba befolyásolhatja az is, ha a bolygón anarchia van (ezek viszont életveszélyes helyek). A gyenge mezőgazdasági beállítottságú bolygókon nagyon olcsó az élelem, a textil és a nyersanyagok eladási ára, viszont nagyon jól fizetnek a számítógépekért, gépekért és főleg a luxuscikkekért. Ezzel ellentétben a gazdag ipari bolygókon magas a nyersanyagok és az élelem ára, viszont olcsón kínálják a luxuscikkeket, a számítógépeket és a gépeket. Célszerű tehát kezdetben két egymáshoz közel fekvő bolygót keresnünk, amelynek gazdasága RICH INDUSTRIAL illetve POOR AGRICULTURAL (ha lehet, akkor biztonságosak is legyenek, pl. bolygószövetség, demokrácia vagy valami ilyesmi). Pont ilyen a **Lave** környékén nem nagyon található, de a célnak pontosan megfelel a **Quator-Ra** bolygópáros is. Bonyolítsunk le közöttük az említett árukkal néhány kört, amellyel tisztes haszonra tehetünk szert. Ezt egyből felszerelésmódosításra (ECM, modernebb fegyver, rakodótérnövelő, scoop, stb. — ahogy tetszik) költhetjük és már valamelyest nagyobb biztonsággal vághatunk neki az első galaxis felderítésének. Amikor pénztárcánk már engedi, akkor célszerűbb arannyal és platinával üzletelni: ezek mennyiségi egysége ugyanis kg (vagyis szinte semmi helyet nem foglalnak az alapállapotban is 20 tonnás rakománytérben) és egységenként 8-10 ruppó hasznot is hozhatnak a konyhára. Ha nagy hasznot hozó áru vásárlására van kilátás, akkor hasznos trükk lehet, ha a **Cobra** valamilyen felszerelési egységét eladjuk, hiszen a célbolygón néhány credit többlettel úgyis viszszavásárolhatjuk (természetesen csak akkor, ha a célbolygó a megfelelő technikai szinttel rendelkezik), de ez bőven bejöhet annak az árunak a hasznán, amit a felszerelés értékéből vásároltunk.

A '*7*' billentyű megnyomásával a képernyőn már bedokkolás előtt megjeleníthető az adott bolygó áruinak és árainak listája (*MARKET PRICES*). Ezen a képernyőn tehát megvizsgálhatjuk, hogy egyáltalán érdemes-e a bolygó **Coriolis**-ára bedokkolni vagy inkább célszerű továbbugrani egy másik rendszerbe. Természetesen ennek függvénye az üzemanyagszükséglet.

A '*9*' billentyű megnyomásakor jelenik meg a képernyőn a *Cobra* rakodóterében lévő áruk listája és mennyisége (*INVENTORY*). A lista tetején *CASH* jelzi a rendelkezésre álló készpénzünket, a *FUEL* pedig hogy a jelenlegi üzemanyaggal még max. hány fényévnyi távolságra tudunk hiperugrást végrehajtani.

A **Coriolis**-okon eladni a '*2*' billentyű megnyomásával lehet (*SELL CARGO*). Ilyenkor sorban megjelennek a rakodótérben lévő áruk nevei, amelyekre '*Y*' vagy '*N*' billentyű megnyomásával kell válaszolnunk, asze-

rint, hogy el akarjuk-e adni vagy sem. Amigán az eladás hasonlóképpen történik a vásárláshoz: a SELL ikon választása után az eladni kívánt áru képét kell kiválasztani, majd ismét a SELL ikonra kell click-elni.

A pénzszerzés egyéb módjai

A hagyományos profitszerzésen alapuló kereskedelmen kívül a pénzszerzésnek egyéb módjaihoz is folyamodhatunk. Ezek általában kevésbé biztonságosak, viszont nagyobb haszonnal kecsegtetnek. Ezeket csak azoknak ajánljuk kipróbálásra, akik már bizonyos tapasztalatra tettek szert a játékban — kezdőknek esetleg kevés lesz a sikerélménye! Néhány módszer és tipp a módszerek alkalmazásához:

Fejvadászat:

A **Galaktikus Rendőrség** nyilvántartást vezet minden pilótáról, aki a világűrben közlekedik. Ebbe belekerülnek a pilóta által vívott összecsapások is, ami többek között a besorolását is befolyásolja. A veszélyes, halálos és elit pilóták (akár kalózok, akár fejvadászok) már "felforgató elem"-ként vannak nyilvántartva és fejükre bizonyos vérdíjat tűznek ki (ez még nem jelenti azt, hogy a rendőrségi űrhajók zaklatnák őket — azoknak a feladata a kereskedelem biztosítása). Számos pilóta abból él, hogy ilyen vérdíjakat gyűjtöget. Ezzel mi is megpróbálkozhatunk, de szembe kell nézni azzal a ténnyel, hogy a kalózok és a fejvadászok általában csoportban mozognak és — mint az előbbiekből is kiderült — elég jó pilóták. Fejvadászt lehetőleg csak akkor támadjunk meg, ha először ő támadott. Kalózokkal talán több szerencsénk lesz. Nem rossz trükk a **Coriolis**-bázisok térségének fegyvertilalmát kihasználni: a **Coriolis**-ok közvetlen térségében (amit a műszerfalon megjelenő S betű jelez) manőverező hajók ellen ugyanis **szigorúan tilos bármilyen fegyver használata** és ezt a tilalmat soha nem sérti meg még a legvérmesebb kalóz sem!

Ha belépünk egy **Coriolis** térségébe, az utánunk száguldó népes kalózhad azonnal abbahagyja a tüzelést ránk és lassan manőverezik a térség határán. Itt érkezett el a mi pillanatunk: ők ugyanis megálltak "odakint" (tehát rájuk lehet lőni), míg mi "idebent" vagyunk (minket semmilyen módon nem lehet támadni). Kezdődhet a galamblövészet a némi pénzmagért...

A másik módszer — ugyancsak **Coriolis** térségében — a "kamikaze": ha a mellső energiapajzs maximális szinten van, akkor egyszerűen csak repüljünk neki egy vadásznak vagy kalóznak. A mellső pajzsunk ugyan azonnal elvész és a 4 energiabank közül is három kimerül (az energiaveszteség 10-15 másodpercen belül úgyis pótlódik!), ellenben a célpont felrobban és mi bezsebelhetjük az érte járó vérdíjat (na persze csak akkor, ha kalóz vagy fejvadász volt az illető — békés kereskedőhajóért nem jár pénz). A fejvadászokat és kalózokat roppant egyszerűen meg lehet különböztetni a békés hajóktól: ezek ugyanis mindig megpróbálnak kitérni a velünk történő összeütközés elől, míg a békés hajókat abszolút nem érdekli, ha egyenesen belénkrohannak.

A fejvadászat harmadik típusa a **Galaktikus Szövetség**et fenyegető thargoid-ok felderítőgépeire vadászni. A **Szövetség** minden megsemmisített thargoid hajóért vérdíjat fizet, szóval azokat válogatás nélkül lehet irtani. Thargoid-ra vadászni azonban kb. annyira biztonságos, mint egy anarchikus világban fegyverzet nélkül repkedni. A thargoid-ok felderítői ugyan nemritkán egyedül bóklásznak, viszont nagyon jó pajzsuk van és nagyon jó pilóták is. Egyébként csak elég ritkán találkozhatunk velük. Egy inváziós flottájukba belebotlani azonban minden bizonnyal egyet jelent a GAME OVER-rel: nem túl sok az esély arra, hogy túléljük 6-8 hajó egyidejű támadását. A thargoid-okkal kapcsolatban egy plusz kellemetlenség merül még fel: ők ugyanis képesek a hipertérben "lebegni", tehát előfordulhat, hogy ugrás közben kapunk támadást.

Hulladékgyűjtés és aszteroidabányászat:

A világűrben számos természeti katasztrófa vagy támadás által elpusztított űrhajó roncsa (és főleg rakománya!) kering. Nyugalmas szórakozás ezeket eltakarítani, hiszen üzemanyagot szinte semmit nem igényel (nem kell a hipertérben ugrálni). Nincs másra szükség mint egy fuel scoop-ra és egy jó adag türelemre: várni kell, amíg feltűnik a radaron egy olyan tárgy, amelyről a célpontazonosító megállapítja, hogy BARREL (vagyis árutartály). A scoop használatát már a felszerelések tárgyalásánál bemutattuk — de most ismételten felhívnánk a figyelmet arra, hogy egy tartályt csak akkor tudunk biztosan felvenni, hogy ha pontosan azonos pályán (vele párhuzamosan) repülünk és a tartály a Cobra bal alsó részén lép ki a látóterünkből (itt "szív" a scoop). A legkisebb eltérés is elegendő ahhoz, hogy egyrészt a tartály felrobbanjon, másrészt elvigye az egész mellső pajzsunkat. A hulladékgyűjtés nyugalmas dolog, hiszen csak összeszedegetjük az ingyen rakományokat, majd miután megtelt a rakodótér (vagy meguntuk), bevisszük a cuccot a legközelebbi **Coriolis**-ra és ott eladjuk. Van azonban egy kis probléma: a nyugodt világokban kevés ilyen hányódó rakományt találunk, a veszélyesebbekben pedig nem a tartályok hajkurászásával, hanem a védekezéssel vagyunk elfoglalva.

Először is egy korrekció (lassan már hagyománnyá válik): az előzőekben szó esett egy bizonyos "**célpontazonosító műszerről**". Ezt felejtse el mindenki — ilyen a 64-es verzióban nincs (Amigán van)! A felelős természetesen CoVboy (ki más?), aki a szöveg szerkesztgetése közben partizán módon beleírogatott — talán mondanunk sem kell, hogy megkérdezésünk nélkül. Mivel ő PC-n játszik az *ELITE*-tel (ott van ilyen berendezés) úgy gondolta, hogy 64-en is kell lennie (megnézni viszont elfelejtette...). Gratulálhatunk neki — olvasóinktól pedig elnézést kérünk. **(Sorry! C'est la vie! Entschuldigung, bitte! Szégyellem magam... — CoVboy)**. Még egy korrekció: a kezdet kezdetén azt ígértük, hogy a galaxis hajóit a későbbiekben bemutatjuk. Elnézést kérünk, hogy ez elmaradt — a leírás végén ezek is megtalálhatók.

Kalózkodás:

A pénzszerzés harmadik formája a kalózkodás. Ehhez elsősorban is megfelelő támadó fegyverre (katonai lézer) és egy scoop-ra van szükség, amellyel a megtámadott hajók rakományát felszippanthatjuk. Kalózkodni kellemes időtöltés és elég olcsó is — de előbb-utóbb idegesek lesznek tőlünk és néhány fejvadász ered a nyomunkba...

Természetesen a legjobb az említett három módszert együtt alkalmazni, de elsősorban a békés kereskedelmet részesítsük előnyben!

Küldetések

Nyúlik, nyúlik ez a leírás, mint a rétestészta — ideje tehát a mindenkit legjobban érdeklő részre rátérnünk. Jöhetnek a küldetések.

Ezeknél kezdődik a kavarodás, méghozzá nagyon! Jelen *ELITE*-leírás alapjai még régebben készültek,

most pofozgattuk át egy kicsit közlésre. Akkor egy jugó crackerek által feltört változattal játszottunk — jó volt szép volt, meg minden. A játékot persze egy idő után letöröltük. '89 elején ismét felvettük, de akkor már itthon. Ekkor jött a meglepetés: más küldetések voltak benne!!! Fogalmunk sincs arról, hogy a küldetések mitől változtak meg (valamelyik jótét lélek tette őket bele, vagy a *Firebird* két *ELITE*-et hozott egyszerre forgalomba, vagy az *ELITE II.* lett volna az, amivel először játszottunk?) — de ez tény. Mivel nem tudtuk, hogy melyik az eredeti, gyári verzió, némi utánjárással beszereztünk egy gyári leírást hozzá. Ez egy nagyon kellemes, marhaságokkal telitűzdelt science fiction, amit az ember szívesen olvasgat például a fürdőkádban — de a küldetésekről egy árva szó sincs benne! Ettől tehát nem lettünk okosabbak, így tehát más gépeken (Spectrum, PC) futó változatokból próbáltunk választ kapni a kérdésre. Mindket-tőben ugyanazok a küldetések vannak, mint a mi első verziónkban. A hozzánk érkező levelek viszont azt mutatják, hogy hazánkban az a változat forog közkézen, amely a mi második változatunk volt (azaz ami most is megvan). Jó vicc. Így tehát most mind a két verzió küldetéseit tárgyaljuk, az A-verzió lesz a jelenlegi változatunk, a B-verzió lesz a jugóktól vett és ami a Spectrum-on és PC-n van (remélhetőleg nincsenek további verziók). Így mindenki szépen eldöntheti magának, hogy ő éppen melyikkel játszik... A küldetésekkel kapcsolatban viszont általános érvényű megállapítás az, hogy nem attól függ a megkapásuk, hogy melyik bolygón vagyunk éppen, hanem attól, hogy milyen a minősítésünk és hogy mikor látja elérkezettnek az időt rá.

A-verzió:

Az első "küldetés"-t egyik levélírónk találóan az *ELITE* "avatási szertartásának" nevezte. Akkor kapjuk meg, amikor 6-7.000 credit-nyi pénzünk már összejött. Egy **Trun Kereskedő Hercege** nevet viselő úr felajánlja nekünk megvételre a birtokában lévő legnagyobb kincset: a világmindenség legritkább élőlényét, egy kis szőrös **Truble**-t, amiért cserébe mindössze 5.000 credit-et kell fizetnünk. Alkalmi vétel. Azt valószínűleg már mindenki tudja, hogy mi lesz ennek a következménye — aki még nem tudná, az vegye csak meg, majd meglátja milyen rendkívül ritka egy élőlény ez...! Ez természetesen nem küldetés, hanem csak egyszerű szórakozás, amelynek természetesen minden kezdő játékos be fog dőlni.

Az első komoly küldetésről már volt szó a CoV 4. számában. A COMPETENT fokozat elérése után kapjuk a képes üzenetet: a **Xeer**-rendszerben ellopott **Constrictor**-ról szól a híradás, amelyet utoljára a **Reesdice**-ban láttak. A feladatban információt kapunk arról, hogy az űrhajó pajzsán csak katonai lézerek fognak és fel van szerelve ECM rendszerrel (vagyis felesleges rakétával támadnunk rá, mert úgyis meg fogja semmisíteni). A **Reesdice**-ba hiába is mennénk, ott nem fogunk már rálelni, mert gyorsan elhúzott onnan. Sőt, az első galaktikában már nem is fogunk rálelni, mert már feljebbugrott eggyel a drága. Mindenekelőtt tehát egy galaktikus hiperhajtóműre kell szert tennünk, majd a *'CTRL'+'H'* megnyomásával feljebb lépni vele a 2. galaktikába. Ennek felső részén helyezkedik el az **Orarra** bolygó, ahol ráleltünk a **Constrictor**-ra. Igaz a fegyverek használatára ugyan nem került sor, mert valószínűleg ez a boa-nevű gépezet egyike volt azon számos hajóknak, amelyeket kamikaze-módszerrel lepucoltunk a **Coriolis** felé menet — viszont leszállás után érkezett a kézmeleg gratuláció WELL DONE COMMANDER... kezdettel, amelyből megtudhatjuk hogy **Őfelsége Űrflottájá**ban mindig lesz egy hely a számunkra... hamarabb is, mint gondolnánk. A sikeres küldetéssel együtt a pénztárcánk is teljes 5.000 credit-nyi összeggel vastagabb lesz.

A küldetésben jósolt következő "igénybevételre" a 3. galaktikában kerül sor. DANGEROUS fokozatban először egy üzenet érkezik, amelyben **Őfelsége Űrflottájá**nak **Fortesque** néven közismert kapitánya közli, hogy ismét szükség van szolgálatainkra. Ha vagyunk olyan ügyesek, hogy elmegyünk a **Ceerdi** bolygóra (ez egy anarchikus világ), akkor ott részletesen megkapjuk az eligazítást az újabb szolgálat mibenléte felől. Ha szerencsével járunk, akkor meg fognak becsülni bennünket. Idáig az üzenet. A **Ceerdi**-re érkezve a **Flotta** felderítésének ügynöke, bizonyos **Blake**, néhány szót ejt a thargoidok ellen folyó harcról, valamint arról, hogy megszerezte a thargoidok "kaptár-világainak" (a thargoidok rovarféleségek, a kaptárakban fejlődik az utánpótlásuk) a védelmi tervét. A thargoidok tudják, hogy valamit elloptak tőlük, csak azt nem, hogy mit. Az ügynöknek szüksége van egy hajóra, ami elviszi a **Birera** bolygóra, a **Galaktikus Szövetség** haderőinek főhadiszállására. Ha itt sikerülne átadnia a tervet a haderőknek, akkor azok meg tudnák akadályozni a további thargoidok fejlődését, ami eldöntené a harcot a javukra. Végezetül kitér a piszkos anyagiakra is: azt mondja jól meg leszünk fizetve... Irány tehát a **Birera**! Miután megérkeztünk, már érkezik is az üzenet:"Jól van parancsnok! Jól szolgáltál bennünket és mi emlékezni fogunk erre. Nem reméltük volna, hogy a thargoidok nem fogják kitalálni, hogy te ki vagy. Pillanatnyilag kérünk fogadd el a **Flotta Energiaegységét** fizetségképpen." E feladat teljesítése után már nincs több küldetés a játékban (legalábbis mi nem kaptunk) — végigjárhatjuk a 8 galaktikát (a 8.-ból ismét az 1.-be visz a hiperdrive), játszhatunk az ELITE fokozat eléréséig (ha még nem lennénk azok). Egy érdekes esemény viszont még történik a 3. galaxis **Arredi** nevű bolygóján: ha a '*6*' billentyűvel információt kérünk a bolygóról, akkor a nevezetességeket felsoroló marhaságok helyett a következő feliratot láthatjuk: *COMING SOON: ELITE II.*, azaz nemsokára jön az *ELITE II.*

Hát akkor ezek lettek volna az A-verzió küldetései...

B-verzió

Itt nincs mese — először az **ELITE** besorolást kell elérnünk, csak azután kapjuk meg a küldetéseket. Itt is a gép dönti el, hogy mely bolygón kapjuk meg őket.

Az első küldetés a 2. galaxisban érkezik (mi a **Laribebi** nevű bolgón kaptuk, de ha máshol kapnánk meg, akkor onnan is rájöhetünk, hogy mindjárt megkapjuk a feladatot, hogy az üzemanyagunk hirtelen teljesen elfogy). A **Coriolis**-ra leszállva közlik velünk, hogy a bolygó napja nemsokára szupernovává válik és azonnal el kell tűnni ebből a rendszerből. Egy kérdést kapunk, hogy hajlandóak vagyunk-e segíteni nekik. Nemleges válasz esetén ízes galaktikus káromkodás következik, amelyben abbéli reményüket fejezik ki, hogy minél előbb a lehető legszörnyűbb halállal fogunk lakolni. Ha hajlandóak vagyunk segíteni, akkor a t. bolygólakók kirámolják a rakományteret (a pénzünk kárbavész) és közlik, hogy az nagyon jó lenne, ha kitennénk őket a legközelebbi naprendszerben. A rakodótérben az áruink helyett a REFUGEES (menekülők) felirat látható, tonnában mérve. Felszállás után a nap pár másodperc múlva

felrobban és ha nem lennénk a hipertérben addigra, akkor mi is elpusztulunk. Mivel a rendszerbe belépve az összes üzemanyagunk elfogyott (és a bolygón sem vehetünk SEMMIT!), nem tudunk hiperugrást csinálni (mivel a nap hamarosan felrobban, a scoop-pal sem tudjuk pótolni az üzemanyagot). Csak egyetlen módon menekülhetünk meg innen: ha a rendszerbe belépve már volt galaktikus hiperhajtóművünk! Ehhez ugyanis nem kell üzemanyag. Mihelyt a feladat megkapása után felszállunk a bolygóról, azonnal kapcsoljuk be és így még a bolygó robbanása előtt elillanunk — fel a 3. galaxisba. Miután itt leszálltunk a **Coriolis**-on, a menekülők megköszönik szépen és átnyújtanak 1.400 creditet (nem nagyon kapatták el magukat).

A következő küldetésre a 4. galaxisban kerül sor (mi a **Teisen** nevű bolygón kaptuk). Itt közlik velünk, hogy információt szereztek arról, hogy egy közeli rendszerben létezik egy olyan új típusú álcázó készülék, amely teljesen láthatatlanná tesz egy űrhajót. Jó lenne, ha elmennénk és megnéznénk, hogy hogyan történik ez és ha lehetséges, akkor el is hoznánk ez a berendezést. Eddig az üzenet. Felszállás után teljesen mindegy, hogy melyik rendszerbe ugrunk, rögtön találkozni is fogunk azzal a hajóval, amely ezt a berendezést használja. Meg lehet ismerni, hogy melyik az: csak másodpercekre látjuk felvillanni, aztán eltűnik a szemünk elől. Mi egy **Asp**-on fedeztük fel. Sajnos az álcázott hajó egy csomó **Constrictor**-t és **Cougar**-t is hozott magával (ezek a legerősebb űrhajók), akik elég mérges természetűek. Ne velük foglalkozzunk, mert ezek sosem fogynak el, inkább az álcázott hajóval: felesleges lézerrel tüzelni rá, mert úgysem fogjuk eltalálni (mindig eltűnik) — mivel nincs ECM rajta, használjunk ellene rakétát. Így elég egyetlen másodpercig is látszania, a rakétavezérlő befoghatja és indíthatjuk a rakétát. Ha eltaláltuk, a hajó felrobbanása után egy rakománybála marad. Ezt fel kell szívnunk a scoop-pal, ebben van az álcázó berendezés. Szálljunk most le a **Coriolis**-on. Ha a hajót nem sikerült lelőni, akkor azt az üzenetet kapjuk, hogy nem volt rossz ötlet elszaladni előle. Ha a hajót lelőttük, de a hordót nem szedtük fel, akkor sajnálkozni fognak, hogy nem hoztuk el és most már sosem látjuk többé (pedig a későbbiekben nagy hasznát vehettük volna). Ha sikerrel jártunk, akkor közlik, hogy ez az álcázó berendezés nagyon érdekes dolog és fizetségképpen felszerelték a hajónkra egy módosított verziót, amit az *'N'* billentyűvel bármikor használhatunk. Ha a későbbiekben használjuk, akkor egy ideig teljesen láthatatlanok leszünk és senki sem tüzel ránk. Viszont legyünk óvatosak vele, mert használatakor legalább 2-3-szor annyi energiát fogyaszt, mint az ECM!

Az ELITE leírás végén még adósak vagyunk a "B-verzió" utolsó küldetésével:
Az álcázó berendezés megszerzése után a következő küldetést a 8. galaxisban kaptuk meg (a Ceenrama bolygón). Az információ szerint a thargoidok egy szomszédos bolygórendszerben megszállták a Coriolis-t. Arra kérnek bennünket, hogy pusztítsuk el a Coriolis bázist (most majd el lehet), de ne próbáljunk meg leszállni rajta. Bármelyik szomszédos bolygóra átugorva először hirtelen elfogy az üzemanyag, majd némi idő elteltével egy nagy rakás thargoid szakad a nyakunkba (észre fogjuk venni, amikor megjönnek...).

Kár velük szórakozni, mert soha az életben nem fognak elfogyni — hacsak előbb ki nem lőjük a Coriolis-t. Az álcázó berendezés jó segítséget nyújt ahhoz, hogy élve elkecmeregjünk a Coriolis-ig. A lézerrel (lehetőleg katonaival) tüzelgetve rá egy idő után szétrobban. Utána nekiállhatunk levadászgatni a thargoidokat, bár biztonságosabb, ha elhúzzuk a csíkot a nap felé és csak hátrafelé lövöldözgetünk rájuk. A naphoz tankolási céllal megyünk: mivel a rendszerbe belépve hirtelen elfogyott az összes üzemanyagunk, nem tudunk hiperűrugrást csinálni) — fel kell tehát tankolnunk az üzemanyagot. Repüljünk nyílegyenesen a napba... amikor a kabin hőmérséklete elérte kb. a 80%-ot, a scoop aktiválódik és feltöltődik az üzemanyagtartály. Ilyenkor azonnal fordítsunk hátat a napnak, mert néhány pillanat múlva a Cobra túlmelegszik és felrobban. Ugorjunk át a következő rendszerbe. Mihelyt kilépünk a hipertérből, felvillan az ECM működését jelző műszer — valaki ECM-ezett körülöttünk, de nem látunk senkit... Leszállás után a Coriolis-on gratulálnak nekünk, hogy sikerült az utolsó thargoid bázist is megsemmisítenünk. Ezenkívül közlik, hogy a rendszerbe belépve egy "anti ECM-adás" áldozatai lettünk, amely valószínűleg káros hatással volt a hiperűr-motorjainkra.

Felszerelnek egy olyan készüléket, amellyel mi is képesek vagyunk ilyen "anti ECM-adásokat" emulálni és közlik velünk, hogy a szerkezetet bármikor használhatjuk az *'L'* megnyomásával. Ezenkívül a rendkívül megtisztelő "Arkangyal" megnevezést adományozzák nekünk (COMMANDER helyett ARCHANGEL néven szereplünk a továbbiakban). Több küldetéssel nem találkoztunk (COMING SOON ELITE II felirattal sem)...

Epilógus helyett

Hát akkor így ért véget az *ELITE*-leírás. Nem kizárt, hogy bekerülünk a Guiness Book Records-ba, mert valószínűleg ez volt a földkerekség leghosszabb ideig tartó játékleírása... Egy másik trófeát a hibák is érdemelnek — lehet, hogy szánunk rá még egy részt, hogy ismertessük mi volt a leírtakban marhaság ("nem éri meg kábítószerrel kereskedni", "a hiperdrive-val 8-szoros ugrást lehet csinálni", stb.).

A játékban nincs túl sok lényege az űrhajók kinézetének, mert a radaron a színe úgyis mutatja, hogy veszélyes-e a hajó, de ha már megígértük, akkor legyen **(Nem baj, volt mit rajzolgatnom szombat éjszaka — CoVboy)**. A neveket nem az ujjunkból szoptuk, hanem PC-n (meg Amigán) mondta meg az a bizonyos célpontazonosító. Nem fért már el a *Cougar* (nem baj, a bejelentkező képernyőn úgyis ez a másodikként megjelenő hajó) és a *Constrictor* (már volt). A rakományhengert és az aszteroidát bizonyára már mindenki ismeri, a mentőkabin tetraéder alakú repülő tárgy. Na, akkor most KONYEC ELITE.

Ja, itt van még a végére a kezelés és az űrhajók képe, ha már megígértük!

Billentyűk

Számos olvasónk kérte, hogy közöljük le a fontosabb kezelőbillentyűket egyszerre, mert kissé idegesítő, hogy állandóan lapozgatni kell az újságokban utánuk. Rendben, ezen ne múljék (C-64) — bár 10 hónap alatt már igazán meg lehetett volna tanulni... :

Billentyű	**Hol él?**	**Mit csinál?**	**Megjegyzés**
'<'	űrben	balra forgás	+
'>'	űrben	jobbra forgás	+
'X'	űrben	le	+
'S'	űrben	fel	+
'SPACE'	űrben	gyorsítás	+
'/'	űrben	lassítás	+
'A'	űrben	tűz a lézerrel	Csak azzal, amerre nézünk
'@'	Coriolis	input/output-menü	+
'F1'	Coriolis	felszállás	+
'F1'	űrben	előrenézet	+
'F3'	űrben	hátranézet	+
'F5'	űrben	balra nézet	+
'F7'	űrben	jobbra nézet	+
'1'	Coriolis	vásárlási menü	Vásárlás csak akkor, ha elég a pénzünk a megadott árura
'2'	Coriolis	eladási menü	+
'3'	Coriolis	felszerelési menü	Technikai szinttől függően változó
'4'	bárhol	nagy galaktikus térkép	+
'5':	bárhol	kis galaktikus térkép	+
'6':	bárhol	bolygóinformáció	Valamely galaktikus térképen utoljára kijelölt bolygóról
'7'	bárhol	a jelenlegi bolygó árai	
'8':	bárhol	személyi információk/felszerelés	+
'9'	bárhol	üzemanyag/pénz/rakomány	+
'O':	+	kurzor vissza a jelenlegi bolygóra	Csak valamelyik galaktikus térképen
'D':	+	bolygó távolsága fényévben	Csak valamelyik galaktikus térképen
'F':	+	megadott nevű bolygó megkeresése	Csak valamelyik galaktikus térképen
'J'	űrben	ugrás előre az űrben	Csak ha nincs a közelben semmilyen űrhajó vagy bolygó
'H'	űrben	hiperugrás a kijelölt rendszerbe	Csak ha elég az üzemanyag és van kijelölt bolygó
'CTRL'+'H'	űrben	ugrás a következő galaktikába	Csak ha van galaktikus hiperhajtómű
'C'	űrben	automata dokkoló bekapcsolása	Coriolis közelében alkalmazandó
'P'	űrben	dokkoló komputer kikapcsolása	Néha leáll, ilyenkor kapcsoljuk ki/be
'E'	űrben	ECM bekapcsolása	Saját rakétákat is megsemmisíti
'á'	űrben	mentőkabin használata	A legközelebbi Coriolisra kerülünk.
'T'	űrben	rakéta célpont-keresés	Csak akkor tölt be, ha célpontot talál a célkeresztben
'M'	űrben	betöltött rakéta kilövése	
'U'	űrben	betöltött rakéta kivétele	
'C='	űrben	energiabomba	Thargoid anyahajók ellen általában hatástalan

Ezenkívül speciális funkciója van még az '*INST/DEL*' billentyűnek: felfogható pause-nak is de utána néhány billentyűt megnyomva plusz funkcióhoz (pittyen egyet) jutunk:
'*P*': térhatást keltő bolygóink lesznek (megjelennek rajta az egyenlítői)
'*A*': az előbbi térhatás kikapcsolása
'*Y*': felcseréli a joystick-on
'*C*': és 'M': megnyomásukra folyamatosan szólni kezd a Kék Duna-keringő. Kikapcsolni a hangot a 'C' és az 'M' ismételt megnyomásával lehetséges.
'á': a játék feladása, abort
'*K*': be/kikapcsolja a PORT2-joystick kezelését
'*J*': az irányítás megfordítása a PORT2-joystick-en (hasznos, ha hátrafelé tüzelünk)
'*X*': ha megnyomása után a játékban a '*CTRL*'+'*Q*' lenyomva tartása mellett hiperugrást csinálunk, akkor lebegünk a hipertérben (egy csomó thargoid társaságában). Kilépés a hipertérből újabb '*H*' megnyomásra.



Anaconda: Teherszállító hajó, gyenge fegyverzettel. Bolygóközi kereskedelemre használják, de kalózok és vadászok soha, mert túl lassú. Ha kalózkodunk, akkor ideális préda, mert általában van rajta valamilyen rakomány.



COBRA MK III: Ez a mi hajónk, amely az egyik legjobb fegyveres kereskedőhajó. Előszeretettel használják a kalózok és a fejvadászok, de a békés kereskedők is. Gyorsaságban csak az Asp, a Viper és a Krait veheti fel vele a versenyt.



PYTHON: Erős fegyverzetű teherhajó. Kereskedők használják, de gyakran vezeti a támadó kalózokat is. Ha kalóz, akkor a Ferdelance-hoz hasonlóan nagyon kellemetlen ellenfél — szóval őt kell először kilőnünk...



ADDER: Könnyű fegyverzetű vadászgép, csak a kezdő fejvadászok szokták használni. A benne ülő sarki lamerek nem jelentenek túl nagy veszélyt ránk. Általában a többi fejvadásszal együtt szoktak támadni — egyedül nincs esélyük...



Ferdelance: Ez egy bunkó. Erős fegyverzet és pajzs — csak a kalózok használják. Általában egy (vagy több) ilyen vezeti a csapatban támadó kalózokat — ha őt kilőjük, akkor a többiek talán békén hagynak (míg nem jön egy másik)



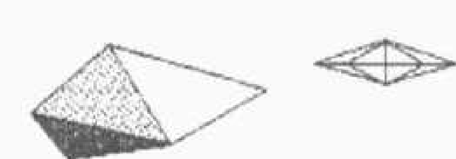
SHUTTLE: A bolygók és a napjaik között szoktak repkedni. Az lenne a feladatuk, hogy az űrben hányódó roncsokat eltakarítsák. Teljesen veszélytelen, pajzsa és fegyvere nincs — de felesleges megtámadnunk, mert rakománya sem.



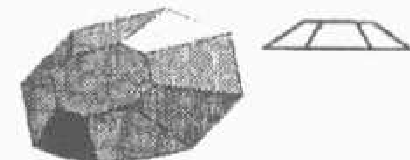
ASP: Az egyik leggyorsabb és legjobb fegyverzetű vadászgép, a kalózok egyik kedvenc gépe (csak ők használják). Ha feltűnik, majdnem biztos, hogy támadni fog. Könnyen összetéveszthető a **Cobra Mk I**-gyel. Veszélyes ellenfél.



Gecko: Az Adder-hez hasonló könnyű vadászgép, csak fejvadászok használják. Általában csak akkor támad, ha közben kalózokkal is hadakozunk vagy mi támadjuk meg először. Nem egy túl veszélyes ellenfél.



SIDEWINDER: Könnyű vadászgép, de csak nagyon ritka alkalmakkor találkozhatunk vele. Fejvadászok használják, de minket egyiküknek sem akaródzott megtámadnia — szóval ilyen szolid lelkek ezek...



THARGOID: Thargoid vadászgép, erős fegyverzettel és erős pajzzsal. Már csak elvből is azonnal kiirtandó! Egyedül ritkán mutatkoznak, inkább nagyobb csapatokban kódorognak — különösen a 2. küldetésnél lesz szerencsénk hozzájuk...



KRAIT: Könnyű vadászgép, a kalózok és a fejvadászok gyakran használják. Sohasem támad egyedül, mindig megvár egy Ferdelance-t vagy egy Asp-et és csak azzal együtt támad (addig csak kíséget, mert gyorsabb, mint mi).



TRANSPORTER: Ugyanaz a funkciója, mint a Shuttle-nak, a bolygók és napjaik között repkednek. Sem fegyverzet, sem pajzs, sem rakomány nincs rajtuk. Az egyetlen veszélyt akkor jelenti, ha nem térünk ki az útjából (elviszi a pajzsot).



BOA: Akár az **Anaconda**, csak egy számmal kisebb méretben. Csak teherszállításra használják, mert ez is nagyon lassú. Néha fegyverzet sincsen rajtuk, tehát nem lőnek vissza, amikor megtámadjuk őket (rakomány viszont van rajtuk)...



Mamba: A Cobra-hoz hasonló fegyveres kereskedőhajó. Fejvadászok és kereskedők használják, kalózok szinte soha. Kellemetlen ellenfél lehet, ha belekötünk, egyébként általában békénhagy bennünket. Ritkán találkoztunk vele.



VIPER: csak a rendőrség által használt gyors, nagy tűzerejű vadászgép (gyenge pajzs). Csak akkor támadnak meg, ha tüzet nyitunk egy Coriolis-ra vagy valamelyiküket megtámadjuk. Egyébként felőlük azt csinálunk, amit akarunk...



COBRA MK I: Fegyveres kereskedőhajó, a Cobra Mk III. elődje. Általában kalózok és fejvadászok kedvelik, de használják békés kereskedők is, mert elég gyors és elég erős fegyverzettel van felszerelve. Nagyon hasonlít az Asp-hoz.



MORAY: Általában kalózok által alkalmazott kísérő vadászgép, de néha fejvadászok is használják. A Mamba-hoz hasonlóan ritkán találkozunk vele, de nem veszélyes ellenfél, ha van ECM-ünk (általában rakétákkal kezdi a támadást).



WORM: A fejvadászok és a kalózok által is alkalmazott erős vadászgép. Ha megtámadjuk, lehetőleg egy sorozattal lőjük le, mert úgy repül, mint egy holdkóros és nagyon nehéz befogni. Könnyen összetéveszthető a rakománybálákkal.

DUNGEON MASTER
(Amiga)

Az *FTL* cég **DUNGEON MASTER** című játéka, bár a **BARD'S TALE**-hez vagy a **PHANTASIE**-hez hasonló hagyományos szerepjáték, talán az első olyan ebben a kategóriában, amely a lehető legjobban kihasználja az Amiga által nyújtott lehetőségeket. Talán nem véletlen, hogy a **DUNGEON MASTER** megjelenése óta minden szerepjátékot hozzá hasonlítanak, mint mércéhez (és eddig még egyetlen program sem érte el ezt a színvonalat). A — néhol mohával borított — szürke falak, a labirintusban mászkáló, kiválóan megrajzolt szörnyek, a sejtelmes földalatti hangeffektusok és a kényelmes ikonkezelő rendszer együttese teszi még élvezetesebbé a játékot. A játék nemcsak látványos, de jó is (ez a kettő együtt ritkán található meg együtt egy játékban!). Hetekig el lehet vele szórakozni még akkor is, ha az embernek van térképe és varázslatlistája hozzá.

A játékos egy négy kalandozóból álló csoportot irányít. A feladata az, hogy a többszintes labirintusrendszerben megta-

lálja a Tűzbot sírját, bejusson oda, és megszerezve a Tűzbotot, megküzdjön magával a Káosszal. A küldetést persze nemcsak a hatalmas útvesztők, hanem veszedelmes szörnyek és összetett logikai feladatok is nehézzé teszik.

A játék elején, amikor belépünk a barlangba, ki kell választanunk azt a négy karaktert, akivel a küldetést végre akarjuk hajtani. Az egérrel a képernyő jobb alsó részén látható nyilakra mutatva (vagy a billentyűzet nyilait használva) mozoghatunk előre-oldalra ill. fordulhatunk. Hamarosan megérkezünk a *Hall of Champions* felirattal jelzett termekbe. A falakon rengeteg kép van. Ők a választható karakterek. Ahhoz, hogy megtudjuk, ki is az, akit egy kép ábrázol, válasszuk ki az egérrel a képet.

A karakter leírása

Az elénk táruló, első pillantásra talán zavaros ábra minden információt tartalmaz az adott figuráról.

Minden karakternek három alapvető tulajdonsága van: egészség (**HEALTH**), kitartás (**STAMINA**) és varázserő (**MANA**).

Az *egészség* határozza meg, hogy a karakter mennyi sebet képes elviselni. Az ellenfél minden sikeres támadása esetén a karakter veszít az egészségéből — ha ez 0, akkor meghalt. Az egészséget gyógyító varázslatokkal vagy pihenéssel lehet növelni.

A *kitartás* karakter kondícióját jelenti. Ha sokat mozog, harcol egy figura vagy túl van terhelve, csökken. Ha egy karakter étele vagy itala elfogy, a kitartás rohamosan kezd csökkenni. Ezt is varázslatokkal és pihenéssel lehet visszanövelni a maximális értékre.

A *varázserő* a varázslatokhoz fontos. Minden varázslat mana pontokba kerül, minél erősebb, összetettebb a varázslat, annál többe. Pihenéssel regenerálható.

A figuráknak vannak még egyéb tulajdonságai is, amelyeket úgy kérhetünk le, hogy rámegyünk a szemre, és nyomva tartjuk a gombot. Ekkor megjelenik a képernyőn, hogy a karakter melyik szakmában mennyire járatos (erről majd később), és a következő tulajdonságok: erő (**STRENGTH**), ügyesség (**DEXTERITY**), bölcsesség (**WISDOM**), életerő (**VITALITY**), varázslatellenállás (**ANTI-MAGIC**), tűzellenállás (**ANTI-FIRE**).

Az *erő* határozza meg, hogy mekkora sebet képes a karakter ejteni ellenfelein, valamint mekkora súlyt bír el.

Az *ügyesség* mutatja meg, hogy a karakter milyen pontosan tudja eltalálni ellenfeleit, illetve milyen jól tudja kikerülni a támadásokat.

A *bölcsesség* a varázslatokra van hatással: minél magasabb, a varázslatok annál jobban sikerülnek.

Az *életerő* határozza meg, milyen kitartóan tud valaki harcolni, mozogni. Alacsony életerejű karaktereknek gyorsabban fogy a kitartása.

A *varázslatellenállás* határozza meg, milyen mértékben képes a karakter elkerülni a varázslat-támadásokat.

A *tűzellenállás* hasonló az előbbihez, de speciálisan a tűztámadásokra (pl. sárkányláng) vonatkozik.

A tulajdonságok melletti két szám közül az egyik a maximálisat, a másik az aktuálisat jelenti.

Az alsó sorban, a LOAD melletti szám azt jelzi, hogy mekkora súlyt cipel a karakter. Ha ez a szám sárga lesz, kicsit megterheltük a karaktert, ha piros, veszélyesen túlterheltük!

A kép bal oldalán egy emberi alak látható. A sok apró négyzet mindegyikébe egy-egy tárgyat lehet tenni. Természetesen pl. a fej négyzetére csak sisakot vagy egyéb fejfedőt tehetünk, ilyenkor ez lesz hősünk fején. Általában minden karakternek van valamilyen alapöltözéke, de ezt a későbbiek folyamán lehet cserélgetni, akár egy Barbie-babán. A jobbra eső kéz a karakter jobb keze, mint a valóságban). A figura mindig a jobb kezében levő tárgyat használja. Bal oldalon van az erszény, ahová apróbb tárgyakat lehet rakni, jobb oldalt pedig a tegez, ide nyílvesszőket és hasonló lövedékeket érdemes rakni, hogy hősünk ezeket innen gyorsan elő tudja venni harc közben. A többi tárgyat a hátizsákba (többi négyzet) érdemes pakolni. A tárgyakat megvizsgálhatjuk (milyen nehezek, ehetőek-e, stb.) ha a szemhez visszük és megnyomjuk a gombot.

Fontos, hogy figuráink mennyire éhesek és szomjasak. Ételt elszórva találhatunk a labirintusban, később egyre ritkábban, de vannak szörnyek, amelyek ehetők. Persze mindenki inkább a kenyeret és a húst eszi, mielőtt a lila féregre fanyarodik... Vizet tömlőkben vihetünk magunkkal, amelyeket a kutaknál utántölthetünk. Ha inni vagy enni akarunk, az ételt ill. tömlőt vigyük egyszerűen a figura szájához és nyomjuk meg a gombot.

Karakter-osztályok

A **DUNGEON MASTER**-ben minden karakter dönthet, hogy milyen szakmában óhajt tevékenykedni. Van harcos (**FIGHTER**), nindzsa (**NINJA**), varázsló (**WIZARD**), és pap (**CLERIC**). Egy karakter egyszerre több szakmához is érthet.

A *harcos* kiváló fegyverforgató, erős, jól bírja a megpróbáltatásokat.

A *nindzsa* főként a puszta kézzel történő harc és a távolsági fegyverek (nyíl, shuriken) mestere.

A *varázsló* fizikailag a leggyengébb, de támadó és védekező varázslatai-

nak arzenáljával sokkal hatákonyabb sok ellenféllel szemben.

A *pap* gyógyítja társait, varázslataival visszaadva az elvesztett egészségpontokat, vagy megmentve a mérgezett karaktereket a biztos haláltól ellenméreg-varázslatával.

Ahogy egyre több tapasztalatot gyűjt egy karakter, úgy fejlődik. Egy figura harcosként akkor fejlődik, ha fegyverrel a kézben, ellenfeleit pusztítja, nindzsaként akkor, ha puszta kézzel harcol vagy távolsági fegyvert használ, varázslóként vagy papként pedig természetesen akkor, ha varázsol. A fokozatok a következők:

NEOPHYTE
NOVICE
APPRENTICE
JOURNEYMAN
CRAFTSMAN
ARTISAN
ADEPT
EXPERT
MASTER (a MASTER-nek 6 fokozata van)

Most már majdnem mindent tudunk a karakterekről, válasszunk ki négyet! Ha *RESURRECT*-tel választjuk ki a figurát, a neve és a szakmái is megmaradnak, ha *REINCARNATION*-nel, a szakmái törlődnek, és mi adhatunk neki nevet. A választható 24 karakter legtöbbje ember, de akad köztük néhány szörnyeteg is. Van olyan karakter, ami mindenhez ért, de mindegyikhez csak kevéssé, és van olyan is, amelyik már eleve *JOURNEYMAN* valamiből, de semmi máshoz nem ért. Persze, a továbbiakban rajtunk múlik, hogy egy karakter melyik szakmában fejlődik jobban, attól függően, hogy varázsolunk vele, vagy harcolunk inkább.

Amikor kiválasztunk egy karaktert, a felső sorban megjelenik egy kis ikon a karakter arcképével. Mellette három oszlop jelzi, hogy a három alaptulajdonság hogy áll a maximumhoz képest. A két kéz azért van itt, hogy tudjunk tárgyakat felvenni a labirintusból, és a karakterlapról tárgyakat cserélgethessünk.

A jobb felső sarokban látható, hogy hogyan helyezkednek el a karakterek egymáshoz képest. Ezt cserélgetve célszerű úgy beállítani a csapatot, hogy a harcosok álljanak elöl és a varázslók hátul.

A játék kezdete

Amikor összeállítottuk a csapatot, célszerű elmenteni az állást egy külön lemezre. A kimentéshez kérjük le egy karakter adatait (nyomjuk meg a gombot egy karakter ikonján a felső sorban), és itt válasszuk ki a lemez ikonját. Sajnos egy lemezre csak egy állást lehet kimenteni, úgyhogy azok, akik biztosra akarnak menni, akár 2-3 SAVE lemezt is használjanak. A kimentett játékállást nem lehet bármikor visszatölteni: csak akkor, ha meghalunk vagy ismét betöltjük a játékot. Mivel hazánkban a játéknak nem tökéletes változata terjedt el, előfordulhat, hogy a program néha kifagy. Ennek elkerülése végett minden alkalommal, amikor átmegyünk egy másik szintre (ilyenkor szokott a DM elhalni), mentsük ki az állást. Nem kell félni, csak másik szintre átlépéskor fagyhat ki a program, ez pedig nem történik túl gyakran, ezért a játék nem veszít az élvezhetőségéből (...sokat). Persze arra vigyázzunk, hogy a programot úgy töltsük be, hogy a lemez már benn van, amikor a gépet bekapcsoljuk, mert különben hiába töltjük vissza a kimentett állást, ismét le fog fagyni.

Mielőtt az ember elkezdi az igazi játékot, célszerű megbarátkozni a játék kezelésével. Az első szinten, ahol a karaktereket kiválasztottuk, találhatunk egy rakás élelmiszert, ezzel rögtön begyakorolhatjuk a tárgyak fel-le rakását, elpakolását, használatát. A játék első szintje tulajdonképp csak ismerkedés a játékkal. Könnyedén megoldható logikai feladattal (az ajtó mellett ott hever a kulcs, amivel kinyithatjuk), és néhány múmiával kell szembenézni. Ahogy mélyebbre jutunk, úgy nehezedik a játék. A játék elején jelentős probléma, hogy mindig legyen fáklya, különben a csapat sötétben marad. Később a varázsfáklya majd a fény varázslat megismerésével ez már nem jelent gondot.

Harc

Ha azt akarjuk, hogy egy karakter egy bizonyos fegyverrel harcoljon, ezt a fegyvert rakjuk a jobb oldali kezébe. Ekkor a képernyő jobb szélén megjelenik a fegyver stilizált képe. Ha harcra kerül sor, erre a képre kell rámutatnunk, és kiválasztani, hogy hogyan akarjuk azt a fegyvert használni. A legtöbb fegyvernél rendelkezésre áll a *PARRY* (védekezés) opció, ilyenkor minimális sebeket ejtve, karakterünk főként magát védi. A többi lehetőség függ a fegyver fajtájától, pl. egy buzogánnyal nem lehet vágni, csak ütni. Minél magasabb szintű a harcosunk, annál többféleképpen tudja fegyverét használni. A fegyvert néha másra is lehet használni. Ha például egy ajtót semmilyen más módon nem tudunk kinyitni, próbáljuk meg fegyverrel szétverni.

A kézifegyvereken kívül még dobófegyverek (shuriken, dobónyíl) és lőfegyverek (íj, parittya) is rendelkezésünkre állnak. A dobófegyvert is jobb kezünkbe kell venni, és a stilizált ikonnal lehet használni (a kézifegyverekhez hasonlóan) a *THROW* (dob) funkcióval. Ha tegezünkbe már raktunk dobófegyvereket, ezeket a figura automatikusan elővesz, miután az előzőt a jobb kezéből eldobta. A lövőfegyvernél a fegyvert szintén a jobb kézbe kell venni, az első lövedéket a bal kézbe, a többit pedig be lehet készíteni a tegezbe. A játék elején — amikor még nincs támadó varázslatunk — a legjobb előre beállítani két figurát karddal, míg hátulról a másik kettő köveket és bunkókat dobálhat.

A harc kivitelezése egyébként sokkal élethűbb, mint pl. a **Bard's Tale**-ben, ahol a harc monoton, előre programozott körökre volt bontva. Itt bizony előfordulhat, hogy amíg az ember gyógyító ital után kotorászik a hátizsákjában, a szörnyek könyörtelenül lemészárolják.

Varázslás

A fantasy szerepjátékokban talán a legizgalmasabb, legeredetibb rész a varázslatok használata. Ezt a ***DUNGEON MASTER***-ben kiválóan oldották meg. Minden varázslat komponensekből áll össze. Minden varázslatnak van egy erőssége és egy eleme, az összetettebbeknek még formája, sőt besorolása is.

A varázslatok receptjeit a labirintusban elszórt tekercseken lehet megtalálni. Minél erősebb a varázslat, annál később fogunk rábukkanni. A második szinten például a varázsló elvileg még nem ismer támadó varázslatot, hiszen az ottani szörnyek nem lennének ellenfelei a tűzlabdának...

Ahhoz, hogy egy varázslatot meg tudjunk csinálni, megfelelő mennyiségű MANA pont szükséges. A képernyő jobb felső részén középen látható a varázslás-ikon. Először válasszuk ki itt azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk. Először a varázslat erősségét kell meghatároznunk. A leggyengébb a *TO* ikon, a legerősebb a *MON*. Minél magasabb szintű a pap vagy egy varázsló, annál erősebb varázslatot tud csinálni. A komplexebb varázslatokból egy gyengéhez is tapasztaltabb varázsló szükséges.

Az erősség után válasszuk ki az elem, és ha szükséges, a forma és besorolás ikonját is. Ezután a varázslat bármikor előhető úgy, hogy rámu-

tatunk a varázslás-ikon alsó sorára. A varázsitalt készítő varázslatokhoz az is szükséges, hogy a pap egyik kezében legyen egy üres üvegcse is!

Előfordulhat, hogy egy varázslat kudarcot vall. Ilyenkor ne csüggedjünk, a karakter tapasztalata ilyenkor is növekszik, és 3-4. próbálkozásunk biztosan sikerrel fog járni. Çgy lehet papot és varázslót csinálni olyan karakterből is, aki ezekhez a szakmához még egyáltalán nem ért.

A varázsitalokat a pap tudja készíteni. Ezek közül néhány az alaptulajdonságokat növeli (egészen a maximumig), néhány pedig a többi tulajdonságot képes megnövelni a maximum fölé, átmeneti időre. Amikor már sok MANA pontunk van, célszerű például a harcosokkal állandóan erőnövelő italt itatni, hogy bírják a rengeteg tárgyat, amit addigra már összeszedtünk, és hogy legyen valami esélyük a szörnyekkel szemben.

A támadó varázslatoknál a méreglövedék egy ellenélre hat, a méregfelhő egyszerre többre is. A szellemûzővel az anyagtalan lényekre vadászhatunk.

Az egyéb kategória varázslatai: a röntgenlátással titkos szobákat fedezhetünk fel, a mágikus lábnyomok segítenek, hogy tudjuk, már hol jártunk. A fény és sötétség varázslat hatása jóval hosszabb lejáratú, mint a varázsfáklyáé. A plazma varázslat használatáról majd a játékban...

Most nézzük sorban a rendelkezésünkre álló varázslatokat:

Varázsitalok:

KITARTÁS	*YA*
EGÉSZSÉG	*VI*
ELLENMÉREG	*VI BRO*
MÉREG	*ZO VEN*
VÉDELEM	*YA BRO*
ERŐ	*FUL BRO KU*
ÜGYESSÉG	*OH BRO ROS*
BÖLCSESSÉG	*YA BRO DAIN*
ÉLETERŐ	*YA BRO NETA*
VARÁZSERŐ	*ZO BRO RA*

Támadó varázslatok

MÉREGLÖVEDÉK	*DES VEN*
MÉREGFELHŐ	*OH VEN*
TŹZLABDA	*FUL IR*
SZELLEMŹZŐ	*DES EW*
VILLÁM	*OH KATH RA*

Védekező varázslatok

VARÁZSPAJZS	*YA IR*
TŹZPAJZS	*FUL BRO NETA*

Egyéb varázslatok

VARÁZSFÁKLYA	*FUL*
AJTÍNYITÁS	*ZO*
VARÁZSLÁBNYOM	*YA BRO ROS*
RÖNTGENLÁTÁS	*OH EW RA*
LÁTHATATLANSÁG	*OH EW SAR*
FÉNY	*OH IR RA*
SÖTÉTSÉG	*DES IR SAR*
PLAZMA	*ZO KATH RA*

Minden varázslatnál először az erősséget kell megválasztani!

Tárgyak

A labirintusban rengeteg tárgyat lehet találni. Ezek egy része ennivaló. Sok a fegyver is: minél mélyebben járunk, annál értékesebb, hatékonyabbak a talált fegyverek — és annál jobban is őrzik őket! Találhatunk pénzt, drágaköveket, ékszereket, amelyeknek egy részét néhol használni is lehet. Vannak elszórva varázstárgyak, amelyek használata varázslatpontot igényel, de igen hatékonyak (**magic box, stormring, wand**). Ezek működését külön ki kell ismerni, akárcsak a varázslatokét. A tekercsek varázslatok leírását vagy segítő információkat tartalmaznak. Néhány tárgy feltétlenül szükséges a játék teljesítéséhez (kulcsok, Tűzbot). Persze rengeteg hasznavehetetlen tárgy is utunkba fog akadni (hamukupacok, kövek, sziklák)...

A karakterek fejlődése

A játék folyamán minden karakter fejlődik, egyre profibb lesz egy-egy szakmában. A varázsló és pap szakmát varázslással, a harcos és nindzsa szakmát fegyverek használatával lehet fejleszteni. Ahányszor egy karakter egy szakmában elér egy bizonyos szintet, megjelenik az alsó sorban egy felirat: '**X.Y. just gained a wizard/priest/stb. level!**'. Ilyenkor a karakternek növekszenek a tulajdonságai. Ha harcosként lép szintet, az egészsége és az ereje növekszik a legtöbbet. A nindzsának az ügyessége nő, a varázslónak és a papnak a varázsereje valamint a bölcsessége.A szintlépés azért is fontos, mert a varázslók bizonyos varázslatokat csak magasabb szinten használhatnak, a harcosok ügyesebben használják a fegyvereket, ha tapasztaltabbak, stb.

Érdemes a varázslókat a játék elején harcosként is fejleszteni, hogy magasabb legyen az egészségük és erejük. Ugyanígy jó, ha mindenki kitanulja a pap szakmát, hogy tudjon gyógyítani legalább alapszinten, és a varázslószakmát, arra az esetre, ha olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki ellen a fegyverek hatástalanok.

Pihenés

Ha egy karakter adatainál kiválasztjuk a ZZZ ikont, a csapat lefekszik aludni. Ilyenkor a három alaptulajdonság — ha a maximális érték alatt van — növekszik. Vigyázat, ez a funkció nem keverendő össze más játékok PAUSE-funkciójával! Ha például egy szörnyekkel teli folyosón fekszünk le, hamar arra ébred a csapat, hogy meglepetésszerűen nekilátott felzabálni őket valami! Ezenkívül alvás közben az étel és ital is fogy. PAUSE-nak inkább válasszuk ki egyszerűen a lemez-menüt.

Valószínűleg belátható, hogy a játék teljes megoldását nem tudjuk leközölni (az megtöltene néhány CoV-ot...). Ezért végezetül inkább néhány hasznos tippet adnánk a játékhoz, valamint egy-két térképet:

— Jó, ha a varázslóknak is magas egészsége van, mert bár nem ők állnak elöl, és a szörnyek nem őket támadják, de a területre ható varázslatok őket is eltalálják.
— Állandóan cipeljünk magunkkal hatalmas élelem és víztartalékokat, ugyanis ez az, amit pihenéssel nem lehet pótolni. Ha összegyűjtünk néhány ládát, nem telik be olyan hamar a hátizsák.
— Legyen nálunk mindig egy-két haszontalan tárgy, mert vannak olyan kapcsolók, amelyekre nehezéket kell rakni, és ilyenkor inkább ne az értékes ételt vagy fegyvert hagyjuk ott.
— Legtöbbször igaz, hogy minél nehezebb egy páncél, annál jobb védettséget nyújt.
— Érdemes megnézni szemből is a falat, ami mellett elmegyünk, mert egyébként nem nagyon lehet a rejtett kapcsolókat és nyílásokat észrevenni.
— Hatékony támadás a szörnyek ellen, ha megállunk a nyitott ajtó előtt, és amikor megtámadnak, rájuk engedjük az ajtót.
— Ha egy karakter meghal, vigyük magunkkal a csontjait: az *Újjászületés Oltára (ALTAR OF REBIRTH)* feliratú és hozzá hasonló helyeken fel lehet őket támasztani.
— Olyan szörnyek ellen, amelyeken átmennek a varázslatok, használjunk *szellemûző* varázslatot.

CoVboy

C64 felhasználói programok

PLANETÁRIUM

Nem tudom, érdekel-e valakit a téma, de minthogy a program inkább a felhasználói, és nem a játék témakörébe sorolható, ezért itt kerül közlésre; tehát most egy kis csillagászat következik. Ne, ne lapozzatok tovább.

A program egy csomó szöveg után végre betöltődik. A képernyő lényegében három részre van osztva: a baloldali legnagyobb területet a Világmindenség kis szelete foglalja el, tőle jobbra rengeteg kijelzés és szám található, amelyeket a későbbiekben részletesen leírom.

Mindezek alatt, a képernyő legalsó sorában található az üzenetsor, amelyben különböző dolgokat ad a tudomásunkra a gép. A képernyőn egy célkereszt alakú kurzorral mozoghatunk (JOY vagy CRSR), ezzel jelölhetjük ki az egyes objektumokat, kijelölés után az alsó üzenetsorban információt kaphatunk róla: a szövegben jobbra-balra mozoghatunk (CRSR), RETURN-re kiléphetünk.

Az üzenetsorban jelennek még meg a következő kijelzések is: égtáj, számolások (égbolt, égitestek), infok, hibák.

A proggiban a **SHIFT+P**-vel a képernyőt nyomtathatjuk ki, a +/- az idő sebességének beállítására szolgál (1x-es a normál), A SHIFT +/- pedig azt a látószöget, amely alatt az égboltot a képernyőn ábrázoltatni szeretnénk. Ezek mellett még a funkciógombokat is használhatjuk:

F1
- **Ég**: égbolt ábrázolása
- **Föld**: földi nézőpont földrajzi helyének meghatározása
- **Térk**: ábrázolás csillagtérképen
- **Beáll**: adatok beállítása (a jobboldali képernyőrészen), ld. később.

F3 (opció): az opciókat F4-gyel lehet be/ki kapcsolni:
- **Vonalak**: csillagképet alkotó csillagok összekötése vonallal
- **Nevek**: csillagképek neveinek kiírása
- **Jelek**: bolygók helyén a bolygó helye fog megjelenni
- **Ködök**: csillagködök, galaxisok ábrázolása
- **Követ**: itt lehetőség van az égbolt mozgásával együtt bármely (az F5-nél kiválasztott) objektum követésére
- **Hang**: a kurzor helyén egy elég idétlen Enterprise űrhajó jelenik meg és szörnyű hang kíséretében ezzel utazhatunk a csillagok között

F5 (keresés): itt bizonyos objektumokat kerestethetünk meg a géppel, ill. követhetjük azt:

- Hold
- A 9 bolygó egyike
- Halley-üstökös: 1985.09.03 - 198606.31., szóval egy kissé lekéstük
- Csillagkép: a csillagos ég 88 konstellációjából és a két égi pólusból kerestethetünk

Most jön a dolog csillagászatibb része. A program két koordináta-rendszert tud kezelni. Az egyik az ekvatoriális vagy parallaktikus távcsőszerelési elv alapja, itt a két koordináta a deklináció és a rektaszcenzió (ld. jobboldalt); e koordináta-rendszer csúcspontja, kiindulópontja az északi és a déli pólus. A másik rendszer, amelyet a program használ, az azimutális vagy horizontális szerelési elv alapja, ennél az elvnél a két koordináta az azimut és a magasság (de ezeket a csillagtérképeken elég ritkán jelölik), itt a kiindulópont a horizont szintje. A többi előnyeit a két szerelési elveknek nem írom le, akit érdekel vagy foglalkozott már vele, az úgy is tudja. A képernyő jobb oldali részén ez a négy koordináta kerül kijelzésre. Ezeken kívül megtalálható még itt az aktuális dátum (julián is), az időzóna, az idő sebessége és a (látó)szög is. A dátum, az idő és az időzóna assz'em egyértelmű, az idő sebessége a 'normál' idő számszorosa (1,2,4,8,16,32,64 és ugyan ezek mínuszban), a szög az a fokérték, amennyi fok látószög alatt akarjuk ábrázoltatni az égboltot.

A program full realtime calculating (hehe, csak hogy visszatérjünk a számtechhoz), a dátumot egészen 9999-ig lehet megadni, de ilyenkor már működésbe lép a proggiba épített precessziószámítás is, tehát nyomon követi a program a csillagok sajátmozgását és a csillagképek torzulását is. Ja, és természetesen a Nap is bele van kalkulálva, bár az alkonyat és a hajnal fényváltozásai elég gyérek. Az éjszaka fekete, a nappal világoskék (nem hittétek volna, mi?), a horizont alatti területek pedig barnapontozott színezéssel vannak megoldva.

A program alapjában véve jól használható; ahhoz képest, hogy mennyi adatot kezel, viszonylag gyors. Ami miatt érdekes lehet az, hogy (legalábbis tudomásom szerint) az egyetlen ilyen jellegű (és használható!) program a Jó Öregen.

Kellemes kalandozást a csillagok birodalmában!

-JOE-

ROMUZAK CHAR & SPRITE EDITOR

Ez egy nagyon jó kis sprite- és karakterszerkesztő program. **GRAPHICS DESIGNER** néven is elterjedt e mű. Valamikor a nyolcvanas évek vége felé dobta piacra a **FIREBIRD**.

Betöltés után a karakterszerkesztő jelentkezik be. Itt középen láthatjuk a karakterkészletet képernyőkód szerinti sorrendben. Az aktuális karaktert egy villogó négyzet jelöli. *Kép Ernő* bal felső sarkában láthatjuk magát a szerkesztőt, amelyben még egy villo-

gó négyzetet vehet észre a figyelmes szemlélő. Ezt a kruzort a joy-jal, vagy a kurzormozgató billentyűkkel tudjuk irányítani. A szerkesztő mellett láthatjuk a karakter kicsinyített képét, mellette pedig a három rajzolószínt és kódját láthatjuk. (CC;M1;M2)

Jobboldalt látható a karakter decimális (**CODE**) és hexadecimális (**CHAR**) sorszáma (gy.k: 0-255; $00-$FF), valamint a kezdőcíme a memóriában (RAM).

Lássuk a kezelőbillentyűket:

A - ANIMATE CHAR: Karakter-animáció. Először meg kell adnunk, hogy hányadik sorszámú karakteren látszódjon az animáció. Ezután meg kell adni a startkarakter kezdőcímét, majd pedig a képek számát.

B - BORDER CHAR: Bekeretezi a karakterkészletet a megadott sorszámú karakterrel. (Lásd a gyakorlatban)

C - COLOUR MASK: A kurzorvezérlő billentyűkkel lehet szelektálni a karakterek között, majd RUN/STOP-ra aktualizálódik.

D - DATA FOR CHAR: Kiírja az aktuális karakter adatait hexa és deci formában.

E - ERASE CHAR: Karakterek törlése. Először az első, majd az utolsó törlendő karakter kódját kell megadni.

F - FORCE CHARSET: Nemt'om mi lehet. Megnyomtam, de csak villant egyet a képernyő és kész.

G - GET CHAR: A megadott sorszámú karakterre ugrik.

H - HIRES MODE: Kétszínű (Olyan, mint te, CoVboy!) üzemmód bekapcsolása.

I - INVERT CHAR: Invertálja az akt. karaktert.

K - KONTROL MODES: A szerkesztőben való futkározás módját adhatjuk meg:

CWRAP: Ha joboldalt kimegyünk a kurzorral, akkor egy sorral lentebb, baloldalt jelenik meg.

TOGGLE: Csak faltól falig mozoghatunk.

NORMAL: Dettó.

M - MULTI-COL MODE: Többszínű üzemmód bekapcsolása

N - ENTER CHAR DATA: A karakter adatait kell begépelni hexa alakban.

P - POSITION SCREEN: Lásd később.

R - ROTATE CHAR: Az akt. karakter elforgatása. Inkább csak HIRES módban használjuk.

S - SELECT CHAR: Ugyanazt csinálja, mint a C, csak itt nem a RUN/STOP, hanem a tázgomb, vagy a Z megnyomása aktualizálja a karaktert.

T - TRANSFER CHAR: Karakter átmásolása a megadott helyre.

U - REMEMBER CHAR: Jó volna tudni!

W - SWAP CHAR: Két karakter kicserélése.

X - XFLIP CHAR: X irányú tükrözés.

Y - YFLIP CHAR: Y irányú tükrözés.

Z - ACTS AS A FIREBUTTON: Tűzgomb.

CBM + A - ANIMATE OFF: Animáció leállítása.

CBM + C - COLOUR ALL: Az összes karakter 1-es színe (CC) az éppen látható szín lesz.

CBM + E - ERASE ALL: YES-t választva az össz. karakter törlődik.

CBM + F - UNFORCE CHARSET: Ld.: FORCE CHARSET - F

CBM + I - INVERT ALL: Az összes karakter invertálódik

CBM + L - VIC L/C: Bemásolja a VIC kisbetűk/nagybetűk karakterkészletét a karaterkészletünkbe.

CBM + S - COPY SPRITE TO CHARS: Egy sprite-ot átmásolhatunk 9 karakterre.

CBM + T - TRANSFER CHARSET: A karakterkészlet áthelyezése a memóriában.

CBM + U - UNREMEMBER CHAR: Lásd REMEMBER CHAR.

CBM + V - VIC V/C: Bamásolja a karakterkészletünkbe a VIC nagybetűk/grafikus jelek készletét.

CBM + X - XFLIP ALL: Az összes karaktert tükrözi X irányban.

CBM + Y - YFLIP ALL: Az összes karaktert tükrözi Y irányban.

F1 - ALTER CHARCOL: A CC színének kódját növelhetjük.

F3 - ALTER MULTI#1: Az M1 színének kódját növelhetjük.

F5 - ALTER MULTI#2: Az M2 színének kódját növelhetjük.

F7 - FILES MODE: Ld.: később.

F2 - ALTER BORDER: A keretszín kódjának növelése.

F4 - ALTER SCREEN: A háttérszín kódjának növelése.

F6 - OBJECT SIZE: A szerkesztő mellett levő kép nagyítása X és irányban.

F8 - SPRITE EDITOR: Belépés a sprite-szerkesztőbe.

@ - SCROLL LEFT: Scroll balra.

***** - SCROLL RIGHT: Scroll jobbra.

^ - SCROLL UP: Scroll fel.

= - SCROLL DOWN: Scroll le

+/ - SCANS CHAR: Karakter kiválasztása.

< - SLOW ANIMATION: Animáció lassítása.

> - FAST ANIMATION: Animáció gyorsítása.

RUN/STOP - QUIT: Kilépés az akt. funkcióból.

SHIFT+! - ALTER TEXT: A szöveg színének beállítása.

! - SET UP SCREEN & CURSORS: Újraírja a képernyőt és a kurzort.

Néhány szót a szerkesztésről. Az 1-es billentyű berajzol egy pontot a CC, a 2-es az M1, a 3-as pedig az M2 színnel rajzol be egy pontot a kurzor alá. A SPACE törli az akt. pontot, a HOME a bal felső sarokba ugrik, a CLR pedig törli az akt. karaktert.

P - POSITION SCREEN
Itt valami ablakszerűséget kreálhatunk.

Lássuk a kezelőbillentyűket:

A - ADD OFFSET TO WINDOW: Az ablakban található összes karakter kódját a megadott értékkel növeli.

B - BOX GRAB: Blokk másolása. Mozgassuk a kurzort a blokk bal felső sarkához és nyomjunk B-t, ezután menjünk a blokk jobb alsó sarkához és itt is B. Ha a blokkot mozgatni és nem pedig másolni akarjuk, akkor mozgassuk a kurzort a célhely bal felső sarkába és nyomjunk C-t. Ha másolni akarjuk a blokkot, akkor a célhelynél nyomjunk gombot (Z-t) és ezután nyomjuk meg a B-t.

C - COVER AREA: Blokk mozgatása (ld.: előbb)

D - DELET CHAR: Annak a karakternek a kódját kell itt megadni, amelynek a SPACE megnyomása után kell megjelenni.

E - EXCLUDE CHAR FROM GRAB: Jó volna tudni.

F - FILL WINDOW WITH CHAR: Az ablak feltöltése egy karakterrel.

G - GET CHAR UNDER CURSOR: Az a karakter lesz aktuális, amelyen a kurzor áll.

L - BRING IN LAST GRAB: Visszahozza az előző blokkot.

O - TEXT OFFSET: Esse t'om.

Q - QUIT POSITION: Az ablak még látszik, de visszalép a szerkesz-

többe. P lenyomása után ismét az ablakszerkesztőben találjuk magunkat.

R - REPLACE CHAR: Két karakter kódját kell megadni. Ezután az egész ablakban kicseréli őket egymásra.

S - STORE WINDOW AT ADRESS: Eltárolja az ablakot a megadott címtől kezdve.

W - WINDOW SIZE (16 bit): Egy 16 bites (gy.k.: négyjegyű) hexa számmal kell megadni az ablak méretét.

Z - PLOT CHAR: Az akt. karaktert berajzolja a kurzor alá.

HOME: Ugrás az ablak bal felső srakába.

. : Egész képernyős kijelzés ki/be.

F1; F3; F5 - U.a. mint a karakterszerkesztőben.

F7 - TOGGLE MODES: Módok.

TEXT: Gépelés (SPACE és A-F-ig.)

POS.CHAR: Normál mód.

LARGE FONT: Nagybetűk (4 karatker nagyságú)

SPRITE-EDITOR

Bal oldalon látható a szerkesztő, felette pedig a sprite kezdőcíme ($4CCO-$7FCO) és a sorszáma ($33-$FF). A jobb felső sarokban van a sprite képe, alatta pedig a színek kaptak helyet. Ezalatt látható a sprite-ablak. Nézzük a kezelőbillentyűket:

A - ANIMATE - Animáció. Először meg kell adni az első és az utolsó sprite kódját, ezután <, >-vel a sebességet állíthatjuk be. RETURN = kilépés.

B - BYTE ANIMATE - Byte-animáció. Sorban meg kell adni a képek sorszmát, s ha kész, akkor OO-t kell írni.

C - COPY LUMPS OF SPRITES. Sprite-ok másolása. Meg kell adni, hogy mettől meddig, és hogy hová akarunk másolni.

D - START/STOP DISPLAY ANIMATION: Az ablak-animáció ki/bekapcsolása.

L - SCROLLS 1 LINE: Azt a sort, amelyen a kurzor áll egy ponttal a joy-jal, vagy a kurzormozgatókkal megadott irányban scrolloztatja.

O - COLOUR DISPLAY: Az ablakban az 1-es rajzolószín ugyanaz lesz, mint az akt. sprite-on.

P - POSITION SPRITES: Sprite-ablak üzemmód (ld: később)

R - RESTORE SPRITES: Inicializálja a sprite-ablakot.

S - SYMETRY DRAW: Szimmetrikus-szerkesztés ki/be.

V - LOAD SPRITE VARIABLES: Sprite-ablak betöltése.

- ALTER DISPLAY SPEED POINTER: A jobb felső sarokban két számot láthatunk. Ezzel a balol-dalit állítgathatjuk. (ld: Később)

CBM + A - REPEAT LAST ANIMATE: Újraindítja a legutóbbi sprite-animációt.

CBM + B - REPEAT LAST BYTE ANIMATE: Újraindítja a legutóbbi byte animációt.

CBM + C - COPY CHAR: Karaktereket másolhatunk a sprite-okba.

CBM + E - ERASE ALL SPRITES: Az összes sprite kitörlése.

CBM + G - GRID MODE: Matekfüzet szimulátor.

CBM + L - LOAD SPRITES: Két sprite összefésülése. (Coll!)

CBM + S - SAVE SPRITES: Sprite-ok kimentése.

CBM + X - XPAND SPRITE: X irányú nagyítás.

CBM + Y - YPAND SPRITE: Y irányú nagyítás.

CBM + V - SAVE SPRITE VARIABLES: A sprite-ablak kimentése.

:,; - Az akt. ablak-sprite animációjának sebessége.

[;] - Sprite mozgatása.

F6 - A sprite-ablak színének beállítása.

F8 - Karakterszereksztő

A következő billentyűknek ugyanaz a funkciójuk, mint a karakterszerkesztőben, csak minden művelet a sprite-okra vonatkozik:

+/- X Y I W H M G @ * . = V K F1 F2 F3 F4 F5 F7 1 2 3 SHIFT+4

SPRITE-ABLAK

A jobboldali ablakba 7 db sprite-ot pakolhatunk be. A **P** billentyű lenyomása után meg kell adnunk, hogy melyik sprite-tal akarunk ügyködni (0-6). Itt is van pár gombocska:

G - Az akt. sprite lesz az akt. ablak-sprite.

M - MULTI/HIRES üzemmód.

X - X irányú nagyítás.

Y - Y irányú nagyítás.

F1 - Sprite-szín kiválasztás.

A - Animáció típusa. 3 féle van: nincs animáció, normál animáció és byte-animáció.

B - Byte-animációnál itt kell megadni a képeket.

E - Normál animációnál az itt megadott kép lesz az utolsó kép.

S - Normál animációnál az itt megadott kép lesz az első kép.

+/- kép kiválasztása.

RETURN - Vissza a szerkesztőbe.

A balranyíllal (<—) kell kiválasztanunk azt, hogy melyik ablak-sprite animációjának sebességét kívánjuk állítgatni a [/]-vel. (Nem semmi mondat volt!)

I/O MENÜ

L - LOAD FILE: FILE betöltése. Ha a *FORCE LOAD?* kérdésre YES-.t válaszolunk akkor meg kell adnunk, hogy melyik kezdőcímre akarunk tölteni, ha NO-t válaszunk, akkor a file a saját címére töltődik be.

S - SAVE FILE: FILE kimentése. Meg kell adni a kezdő és végcímeket.

C - SAVE COLORS: Kiemtni, hogy melyik karakter, illetve sprite milyen 1-es színnel rendelkezik.

P - SAVE POS. WINDOW: Az ablak kimentése.

G - SAVE GRAB: Az akt. blokk kimentése.

E - DIRECTORY: Ezt még próbálgatom.

- ALTER DEVICE TAPE/DISK: Adathordozó kiválasztása.

@ - DISC COMMAND: Lemezparancs (I, V, N, R, stb.)

H - HELP SCREENS: Szűkszavú leírás ánglius nyelven.

Q - QUIT TO EDITOR: Visszalép abba a szerkesztőbe, ahonnan meghívtuk.

DoT

SORTER BOOT C64

Elég hasznos kis proggi, segítségével elkészíthetjük saját programállományunk (lemezes) teljes listáját, rendszerezését. A program betöltése után a főmenüt láthatjuk, a képernyő felső soraiban pedig a már tárolt és a maximálisan tárolható adatok (programok) számát találjuk. A menüpontokat az egyes billentyűk lenyomásával aktiválhatjuk, amelyek a következők lehetnek:

L - File adatainak beolvasása a directoryból

C - Directory megjelenítése

E - Adatok módosítása; itt egy belső menüt kapunk, alatta láthatók a proggi adatai: sorszám, program neve, id, hossz. A menü:

+ - Egy címet előre
- - Egy címet hátra
@ - Egy cím kitörlése
***** - Egy cím módosítása
1 - Sorszám kikeresése
^ - Új cím beírása a listába
= - Cím kikeresése

BALRANYÍL - Vissza a főmenübe; általában mindenhonnan ezzel tudunk visszalépni, ezért ezt ezután nem írom külön ki.

S - Adatok rendezése; belső menü:
A - ABC sorba
I - Id szerint
G - Kész lista betöltése
P - Kész lista kimentése
B - Teljes lista megtekintése
D - Lista kinyomtatása; itt először egy-két adatot kell értelemszerűen megadni: dátum, név, lakcím, város, telefon. Ezután már csak az oldalankénti sorok számát kell megadni (A/4-es lapnál ez 70), és következhet a nyomtatás.

! - Adatok kitörlése a tárból (ez nem mindig működik tökéletesen, néha a következő adatokat hozzálinkeli a kitörölt listához)
A - Printer beállítása: egységszám, másodlagos cím, duplaszéles betűk ASCII kódja, normál méret ASCII kódja

Ennyi lett volna ez a cool kis proggi ismertetője. Ja, mégvalami: a nyomtatás három hasábban történik...

-JOE-

SPRITE EDITOR

Töltés után megjelenik a tábla, ahol rajzolgathatunk, firkálódhatunk, de az utasítások nélkül nem sok mindent kezdhetünk a prg-mal.

Főmenü
A CRSR-t a JOY 2#-vel illetve a CRSR gombokkal lehet irányítani. A pixel tűzre megjelenik, *-ra eltűnik
M - tükör mód
Z - kép mozgatás beállítása
L - SPRITE töltése lemezről
S - SPRITE mentése lemezre
D - DIRECTORY (aquárium levegőztető buborékállítója!!!
P - minta kép
F7 - multi/hires grafika átállítása
<—/1/2/3 - Multi grafikánál a színek átállítása
CLR HOME - aktuális SPRITE törlése
C - SPRITE-ok törlése
SHIFT + <—/1/2/3 - MULTI grafikánál a színek megváltoztatása.

Ezt a SIMPLE SPRITE EDITOR-t 1990-ben készítette a *CELLUX/FACES*.

P.W.Smith

VOICE MASTER

Töltés után sok bla-bla olvasható, ezt most nem írom le, mert akit érdekel és perfect beszél angolul, az majd lefordítja magának. SPACE után láthatjuk a 9 pontból álló főmenüt.
0: CALIBRATE - a sok bla-bla ismétlése
1: DEMO - Ez egy (hang) digitalizáló prg:
F1 - a csatlakozóba dugd be a mikrofont, ha kezdődhet a felvétel, nyomd meg az F1-et, ha a felvételt le akarod állítani, nyomj SPACE-t.
F3 - felvétel visszajátszása
F7 - lejátszási erősség beállítása
F8 - lejátszás színképe
F2 - demo felvétel
Q - vissza a főmenübe
2: EDITOR - A kettes megnyomása után néhány tölthető file nevét olvashatjuk, majd ha tovább óhajtunk lépni, nyomjuk meg a RETURN-t! Beszédeditor menü:

F1 - folyamatos beszéd
F2 - folyamatos beszéd felvétel
F3 - folyamatos beszéd meghallgatása
< - beszédszám csökkentés (nem shift-tel)
> - beszédszám növelés (nem shift-tel)
F4 - file töltése a 9-es vagy a 8-as tervszámból
F5 - a tervszám megváltoztatása
F6 - file mentése a 9-es vagy a 8-as tervszámba
F8 - vissza a főmenübe
3: CLOCK - Beszélő óra töltés után: bal-bla, hogy ki csinálta, mér' csinálta, becsinálta (He-He!). Nyomjunk RETURN-t! Majd egy kérdés: Tudsz tölteni lementett szókincset (Y/N)? Ha sikerült valamit betölteni (vagy nem), akkor jön a menü.
SPACE - beszél az idő (szószerint ezt jelenti!)
F1 - idő beállítás
F3 - riasztás beállítás (először az órát, 2.-szor a percet majd a másodpercet ell beírnunk.
F5 - szókincs készítés
F1 - szó vissza fel (ez értelmes volt!)
F3 - szó előre
F5 - beszéd
F8 - szó újrabelép
SPACE - vissza a menübe
F8 - új szókincs beírása
Q - vissza a főmenübe
4: CALCULATOR - Szeretnél betölteni lementett beszéd file-t? (Y/N)
Ha nem szeretnél, akkor a számokat és a jeleket be kell mondanod a mikrofonba. Most már kezdődhet a számolásdi. Ha meguntuk a matekórát, nyomjunk Q-t és visszajutunk a főmenübe.
5: BLACKJACK - Ez jól hangzik! 5-ös megnyomása után: Be kell írni a kérdőjel után a "*dialer*" file-nevet és előttünk is a menü.
1 - vonal megismerése
2 - templates megismerés mentése
3 - templates megismerés töltése
4 - érzékenység alkalmakodásának megismerése
5 - játék
6 - oktatási lista
7 - vissza a főmenübe
6: TRACKER - töltés után megkérdezi, hogy kazetta vagy lemez T/D? Ezután megnézhetjük az összes adatot, ami a számítógéppel kapcsolatos (mármint a 64-gyel!) 19-re vissza a főmenübe.
7: COMPOSER - zeneszerző. A gép SPACE után kérdezi: GEMINI PRINTERED van? (Y/N)! A gép úgy gondolja, hogy NO (Jól gondolja), tehát írjuk be a NO-t!. Majd jön a menhü.
0 - kilépés, vissza a főmenübe
1 - felvétel
2 - lejátszás
3 - zenekészítés
4 - nóta törlése
5 - file töltése
6 - file mentése
7 - mellékelt file töltése
8 - kulcs fel
9 - kulcs le
A - egy meghatározott hang:
melyik hang (0-8)?:
egy csatorna be (Y/N)?:
támadás (0-15)?:
bomlás (0-15)?:
tartásszint (0-15)?:
feloldás (0-15)?:
milyen hangszer (T: háromszög/S: SAWTOOTH/P: Pulzálás/N: zaj)?:
oktáv (0-7)?:
intervallum (0-12)?:
szűrő (Y/N)?:
B csatorna be (Y/N)?:
C csatorna be (Y/N)?:
hangerősség (0-15)?:
B - hang töltés
C - hang mentés
D - directory (az elosztóban csatlakoztatott összes elektromos szerkezet megsemmisítése
8: EXIT TO BASIC - kilépés a BASIC-be!

P.W.Smith

C64 programozástechnika

MOUSE POINTER #3

Szándékom szerint ez az utolsó MOUSE POINTER amit le kívánok közölni. Ez a végleges verzió az X. sprite-ot egy X1,Y1 bal felső, és X2,Y2 jobb alsó csúcsával meghatározott téglalapon belül engedi mozgatni (port2-es joy). A tűzgomb megnyomására a ZZ byte 0-tól különböző értéket vesz fel, az XX és YL;YH címeken pedig az éppen aktuális Y és X koordinátákat kapjuk meg; Y=YH*256+YL (sorry, de a proggi írása közben az X és Y koordináták jelölését felcseréltem, utólag már nem volt kedvem átírni az egészet :) , a lentebbi SYS sorban a koordináták jók, csak a programban a cimkék vannak fordítva). A pointer kezelése természetesen (?) megszakításban történik, a bekapcsolása a SYS4096,X,X1,Y1, X2,Y2 BASIC utasítással történik, a paraméterek a fentebb említetteket takarják. A program után még leírok egy kis demonstrációs BASIC programocskát, amellyel mintegy nyomonkövethetjük a program működését.

Tehát:

```
1000 20 fd ae          jsr $aefd
1003 20 9e b7          jsr $b79e
1006 8e ae 11          stx x
1009 a9 01             lda #$01
100b ae ae 11          ldx x
100e f0 07             beq ta
1010 0a           v0   asl a
1011 ca                dex
1012 d0 fc             bne v0
1014 4c 19 10          jmp tb
1017 a9 01        ta   lda #$01
1019 8d ba 11     tb   sta eo
101c 0d 15 d0          ora $d015
101f 8d 15 d0          sta $d015
1022 85 02             sta $02
1024 a9 ff             lda #$ff
1026 38                sec
1027 e5 02             sbc $02
1029 2d 10 d0          and $d010
102c 8d 10 d0          sta $d010
102f 20 fd ae          jsr $aefd
1032 20 eb b7          jsr $b7eb
1035 8e b0 11          stx x1
1038 ad ae 11          lda x
103b 0a                asl a
103c 8d af 11          sta y
103f a8                tay
1040 8a                txa
1041 99 01 d0          sta $d001,y
1044 a5 14             lda $14
1046 8d b1 11          sta y1l
1049 99 00 d0          sta $d000,y
104c a5 15             lda $15
104e 8d b2 11          sta y1h
1051 c9 01             cmp #$01
1053 d0 09             bne t0
1055 ad ba 11          lda eo
1058 0d 10 d0          ora $d010
105b 8d 10 d0          sta $d010
105e 20 fd ae     t0   jsr $aefd
1061 20 eb b7          jsr $b7eb
1064 8e b3 11          stx x2
1067 a5 14             lda $14
1069 8d b4 11          sta y2l
106c a5 15             lda $15
106e 8d b5 11          sta y2h
1071 ad b0 11          lda x1
1074 cd b3 11          cmp x2
1077 b0 09             bcs t5
1079 ae b3 11          ldx x2
107c 8e b0 11          stx x1
107f 8d b3 11          sta x2
1082 ad b2 11     t5   lda y1h
1085 cd b5 11          cmp y2h
1088 f0 1a             beq t6
108a b0 29             bcs si
108c ae b5 11          ldx y2h
108f 8e b2 11          stx y1h
1092 8d b5 11          sta y2h
1095 ad b1 11          lda y1l
1098 ae b4 11          ldx y2l
109b 8e b1 11          stx y1l
109e 8d b4 11          sta y2l
10a1 4c b5 10          jmp si
10a4 ad b1 11     t6   lda y1l
10a7 cd b4 11          cmp y2l
10aa b0 09             bcs si
10ac ae b4 11          ldx y2l
10af 8e b1 11          stx y1l
10b2 8d b4 11          sta y2l
10b5 78           si   sei
10b6 a9 c7             lda #<iq
10b8 8d 14 03          sta $0314
10bb a9 10             lda #>iq
10bd 8d 15 03          sta $0315
10c0 a9 00             lda #$00
10c2 8d 12 d0          sta $d012
10c5 58                cli
10c6 60                rts
10c7 ae af 11     iq   ldx y
10ca a9 01             lda #$01
10cc 2c 00 dc          bit $dc00
10cf d0 03             bne t1
10d1 de 01 d0          dec $d001,x
10d4 a9 02        t1   lda #$02
10d6 2c 00 dc          bit $dc00
10d9 d0 03             bne t2
10db fe 01 d0          inc $d001,x
10de a9 04        t2   lda #$04
10e0 2c 00 dc          bit $dc00
10e3 d0 13             bne t3
10e5 de 00 d0          dec $d000,x
10e8 a9 ff             lda #$ff
10ea dd 00 d0          cmp $d000,x
10ed d0 09             bne t3
10ef ad ba 11          lda eo
10f2 4d 10 d0          eor $d010
10f5 8d 10 d0          sta $d010
10f8 a9 08        t3   lda #$08
10fa 2c 00 dc          bit $dc00
10fd d0 11             bne tz
10ff fe 00 d0          inc $d000,x
1102 bd 00 d0          lda $d000,x
1105 d0 09             bne tz
1107 ad ba 11          lda eo
110a 4d 10 d0          eor $d010
110d 8d 10 d0          sta $d010
1110 a9 10        tz   lda #$10
1112 2c 00 dc          bit $dc00
1115 d0 22             bne nn
1117 a9 01             lda #$01
1119 8d b9 11          sta zz
111c bd 01 d0          lda $d001,x
111f 8d b6 11          sta xx
1122 bd 00 d0          lda $d000,x
1125 8d b7 11          sta yl
1128 a0 01             ldy #$01
112a ad 10 d0          lda $d010
112d 2d ba 11          and eo
1130 d0 01             bne nk
1132 88                dey
1133 8d b8 11     nk   sta yh
1136 4c 41 11          jmp nz
1139 a9 00        nn   lda #$00
113b 8d b9 11          sta zz
113e 8d b8 11          sta yh
1141 ae af 11     nz   ldx y
1144 ad b0 11          lda x1
1147 dd 01 d0          cmp $d001,x
114a b0 03             bcs t7
114c 9d 01 d0          sta $d001,x
114f ad b3 11     t7   lda x2
1152 dd 01 d0          cmp $d001,x
1155 90 03             bcc t8
1157 9d 01 d0          sta $d001,x
115a ad 10 d0     t8   lda $d010
115d 2d ba 11          and eo
1160 cd b2 11          cmp y1h
1163 90 0e             bcc t9
1165 ad b1 11          lda y1l
1168 dd 00 d0          cmp $d000,x
```

```
116b b0 06          bcs t9
116d 9d 00 d0       sta $d000,x
1170 4c 8b 11       jmp t10
1173 ad 10 d0  t9   lda $d010
1176 2d ba 11       and eo
1179 cd ba 11       cmp eo
117c f0 10          beq t11
117e b0 0b     v2   bcs t10
1180 ad b4 11  v1   lda y21
1183 dd 00 d0       cmp $d000,x
1186 90 03          bcc t10
1188 9d 00 d0       sta $d000,x
118b 4c 31 ea  t10  jmp $ea31
118e ad b5 11  t11  lda y2h
1191 c9 01          cmp #$01
1193 f0 eb          beq v1
1195 ad 10 d0       lda $d010
1198 2d ba 11       and eo
119b cd ba 11       cmp eo
119e 4c 7e 11       jmp v2
11a1 78        ki   sei
11a2 a9 31          lda #$31
11a4 8d 14 03       sta $0314
11a7 a9 ea          lda #$ea
11a9 8d 15 03       sta $0315
11ac 58             cli
11ad 60             rts
11ae 00        x    .byte 0
11af 00        y    .byte 0
11b0 00        x1   .byte 0
11b1 00        yll  .byte 0
11b2 00        ylh  .byte 0
11b3 00        x2   .byte 0
11b4 00        y21  .byte 0
11b5 00        y2h  .byte 0
11b6 00        xx   .byte 0
11b7 00        yl   .byte 0
11b8 00        yh   .byte 0
11b9 00        zz   .byte 0
11ba 00        eo   .byte 0
```

A BASIC program:

```
10 SYS4096,0,140,80,270,
   160:POKE4537,0
20 PRINT"<CLR;CTRL+2>":
   POKE53280,2:POKE53281,6
30 PRINT"<HOME>Y:"PEEK
   (53249)"<CRSR BAL>
   X:"(PEEK(53264)AND1)*256+
   PEEK(53248)"<CRSR BAL> "
40 PRINT"PRESS FIRE!"
50 IFPEEK(4537)>0THEN60
55 GOTO30
60 PRINT" TUZ:
   Y:"PEEK(4534)"<CRSR BAL>
   X:"PEEK(4536)*256+PEEK
   (4535)"<CRSR BAL>
   ":GOTO30
70 SYS4513 REM MEGSZAKITÁS
   NUKU
```

Gondolom segitség nélkül is ki fogjátok találni, hogy a <>-jelekbe zárt kifejezések mit takarnak. A gépi részben a KI cimkétől található programrész megszünteti a korlátozást és a sprite-kezelést, de a sprite-ot nem (!) tünteti el; ez programban még nagyon hasznos lehet. Assz'em, ezzel elég rendesen kiaknáztuk egy MOUSE POINTER lehetőségeit, úgyhogy ezt a témát le is zárhatjuk.

-JOE-

OSZTOTT RASZTERCSÍKOK #2

Gondolom, most mindenki továbblapoz, mert az egykori raszterosztáshoz hasonló (*CoV 45*) lamerságra számít. A múltkori proggit nem volt szándékomban berakni a rovatba, de olyan nagy volt a kavarodás, hogy mire feleszméltem, az anyag már a nyomdában volt. Az előző proggi határértéke ehhez képest exponenciálisan a mínusz végtelenhez tart; magyarul: ezt a programot már Ti is fel tudjátok használni, ráadásul egy sorban 7 különböző színt adunk a raszternek, akár a teljes képernyőre is ki lehet terjeszteni, maga a program jóval rövidebb, szóval sokkal jobb. A program végén találhatók a színek (.byte), az Sx. sorban lévő színek az x. oszlop színeit tartalmazzák, ezek számát és a CPX-nél lévő értéket növelve növelhetjük függőleges irányban a raszter hosszát. Most lássuk a programot:

```
      *= $1000
        SEI
        LDA #$7F
        STA $DC0D
        LDA #$81
        STA $D01A
        LDA #<IR
        STA $0314
        LDA #>IR
        STA $0315
        LDA #$40
        STA $D012
        LDA #$0B
        STA $D011
        CLI
VI      JMP VI
IR      INC $D019
        LDX #$0F
V3      DEX
        BNE V3
        NOP
        NOP
V2      LDA S1,X
        STA $D020
        LDA S2,X
        STA $D020
        LDA S3,X
        STA $D020
        LDA S4,X
        STA $D020
        LDA S5,X
        STA $D020
        LDA S6,X
        STA $D020
        LDA S7,X
        STA $D020
        INX
        CPX #10
        BNE V2
        LDA #$00
        STA $D020
        JMP $EA7E
S1      .BYTE
         9,2,8,10,7,1,7,10,8,2,9
S2      .BYTE
         6,14,3,13,1,1,13,3,14,6
S3      .BYTE
         11,12,15,7,1,1,7,15,12,11
S4      .BYTE
         6,14,3,13,7,1,7,10,8,2,9
S5      .BYTE
         11,12,15,7,1,7,13,3,14,6
S6      .BYTE
         9,2,8,10,7,1,7,15,12,11
S7      .BYTE
         1,11,12,15,1,15,12,11,1
```

Ja, ha eddig még nem írtam volna le valahol, az általam írt proggikban minden érték a leírtnak felel meg, tehát: # decimális, #$ hexadecimális; ugyan így a címzéseknél: $ hexadecimális, ha nincs $ jel, akkor decimális.

-JOE-

INTERLACE RASZTERCSÍKOK

Valójában ez nem is igazán INTER-LACE (már ha az INTERLACE-n a hálós összefűzésen alapuló színkeverést értjük), csak egy elég egyszerű trükk: egymáshoz színárnyalatban közeli raszter-csíkokat rakunk egymásra, így a két szín 'keveredéséből' hozhatunk létre új színárnyalatokat. Persze az efféle színkeverés erősen korlátozott, például a fehér és a fekete valahogy nem akar összemenni..., de azért viszonylag sok szín keverhető ki vele. A proggiban a 3 szürke színből csinálunk 7-et, aránylag elfogadható, villogásmentes összeállításban; az összehasonlítás végett a program kirakja az eredeti szürke színekből összeállítható rasztercsíkot is. Az egymásra másolandó színeket külön kell összeállítanunk, a proggi végén lévő S1 és S2 címektől kezdve. Akkor lássuk a macit:

```
  *= $1000
    SEI
    LDA #$7F
    STA $DC0D
    LDA #$81
    STA $D01A
    LDA #$1B
```

```
         STA $D011
         LDA #$31
         STA $D012
         LDA #<I1
         STA $0314
         LDA #>I1
         STA $0315
         CLI
         RTS
I1       INC $D019
         LDX #$0F
V1       DEX
         BNE V1
V3       LDA S1,X
         STA $D020
         STA $D021
         LDY LP,X
V2       DEY
         BNE V2
         INX
         CPX #20
         BNE V3
         LDA #$00
         STA $D020
         STA $D021
         LDA #<I2
         STA $0314
         JMP $EA31
I2       INC $D019
         LDX #$0F
V4       DEX
         BNE V4
V5       LDA S2,X
         STA $D020
         STA $D021
         LDY LP,X
V6       DEY
         BNE V6
         INX
         CPX #20
         BNE V5
         LDA #$00
         STA $D020
         STA $D021
         LDA #<I1
         STA $0314
         JMP $EA31
LP       .BYTE
         1,8,8,8,8,8,8,8
         .BYTE
         1,8,8,8,8,8,8,8
         .BYTE
         1,8,8,8,8,8,8,8
S1       .BYTE
          0,11,0,11,12,12,15
         .BYTE
          12,12,11,0,11,0,0
         .BYTE
          0,11,12,15,12,11,0,0
S2       .BYTE
          11,11,12,12,12,15,15
         .BYTE
          15,12,12,12,11,11,0
         .BYTE
          0,11,12,15,12,11,0,0
```

-JOE-

RASTER-RUGÓ

A program egy 32 csíkból álló rasztersávot húz szét rugószerűen (és dinamikusan, tehát mindig visszapattan, rugózik) a teljes képernyőn. A proggi végén található BASIC rész állítja elő a RUGÓ SINUS adatait. Az időzítés elég sz**ul sikerült, de még így is látványos. A raszter időzítésének egyébként van egy egyszerűbb módja, amelyet főleg a raszter-csíkoknál lehet jól hasznosítani. A RASTER-nek megfelelően kell függőleges irányban felgörgetni a sorokat; ha már itt tartunk, akkor kihasználnám az alkalmat, és először ezt mutatnám be, utána jöhet a RUGÓ.

Tehát a RASTER:

```
     IRQ INIT
        kb. $2D-n
         .
         .
         .
IRQ     INC $D019
        LDX #$00
VISSZA  LDY SZIN,X
        STY $D020
                     STY   $D021
LDA $D012
        AND #$07
        ORA #$10
        STA $D011
        NOP
        NOP
        INX
        CPX #AKÁRMENNYI
        BNE VISSZA
         .
         .
         .
        IRQ TOVÁBB
         .
         .
         .
        JMP $EA31
SZIN    .BYTE SZÍNÉRTÉKEK
```

Amint láthattátok, ez csak egy sablon volt, az egyszerűség kedvéért. Akkor most következzen a RASTER-RUGÓ:

```
C000              .OPT OO,P
C000              *=   $C000
C000 78           SEI
C001 A9 7F        LDA  #$7F
C003 8D 0D DC     STA  $DC0D
C006 A9 81        LDA  #$81
C008 8D 1A D0     STA  $D01A
C00B A9 21        LDA  #<IR
C00D 8D 14 03     STA  $0314
C010 A9 C0        LDA  #>IR
C012 8D 15 03     STA  $0315
C015 A9 2D        LDA  #$2D
C017 8D 12 D0     STA  $D012
C01A A9 1B        LDA  #$1B
C01C 8D 11 D0     STA  $D011
C01F 58           CLI
C020 60           RTS
C021 EE 19 D0 IR  INC  $D019
C024 A2 0F        LDX  #$0F
C026 CA        V1 DEX
C027 D0 FD        BNE  V1
C029 BD 8A C0 V2  LDA  CO,X
C02C 8D 20 D0     STA  $D020
C02F 8D 21 D0     STA  $D021
C032 BC 6A C0     LDY  LO,X
C035 88        V3 DEY
C036 D0 FD        BNE  V3
C038 A9 00        LDA  #$00
C03A 8D 20 D0     STA  $D020
C03D 8D 21 D0     STA  $D021
C040 BC 00 C1 ER  LDY  $C100,X
C043 C8           INY
C044 88        V4 DEY
C045 D0 FD        BNE  V4
C047 E0 00        CPX  #$00
C049 F0 0E        BEQ  T1
C04B AD 41 C0     LDA  ER+1
C04E 18           CLC
C04F 69 03        ADC  #$03
C051 8D 41 C0     STA  ER+1
C054 A0 08        LDY  #$08
C056 88        TF DEY
C057 D0 FD        BNE  TF
C059 E8        T1 INX
C05A E0 20        CPX  #$20
C05C D0 CB        BNE  V2
C05E AD 41 C0     LDA  ER+1
C061 38           SEC
C062 E9 61        SBC  #$61
C064 8D 41 C0     STA  ER+1
C067 4C 31 EA RT  JMP  $EA31
C06A 0A 0A 0A LO
           .BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C072 0A 0A 0A
           .BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C07A 0A 0A 0A
           .BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C082 0A 0A 0A
           .BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C08A 01 0F 0C C0
           .BYTE1,15,12,11,6,14,3,13
C092 01 0D 03
           .BYTE1,13,3,14,6,11,9,2
C09A 06 0A 07
           .BYTE8,10,7,1,7,10,8,2
C0A2 09 0B 05
           .BYTE9,11,5,13,3,14,6,1
```

```
100 FORI=0TO180STEP180/288
110 POKEI*288/180+49408,
    SIN(Π/180*I)*64
120 NEXT
```

-JOE-

SCREEN-SCROLL

A proggi elég egyszerű, mégis hasznos dolgot valósít meg: a teljes képet alulról felfelé beúsztatja a képernyő-

re, a sorok másolgatása nélkül. Kis változtatással el lehet érni (nektek is legyen egy kis dolgotok), hogy a képet az alsó keret mögött tartsa, amíg egy jelzőt meg nem változtattok, így ott el lehet intézni a színezéseket, kiírásokat, és mindez nem látszik egy pillanatra sem a képernyőn. Tehát a program:

```
      *= $1000
        JMP KZ
ST      SEI
        LDX #$01
        STX $D01A
        DEX
        STX $DC0E
        LDA #$2D
        STA $D012
        LDA #<IR
        STA $0314
        LDA #>IR
        STA $0315
        CLI
        RTS
KZ      LDA #$00
        STA $D020
        STA $D021
        JSR $E544
CK      LDA SZ
        BEQ VI
        JSR $FFD2
        INC CK+1
        JMP CK
VI      JSR $FFE4
        BEQ VI
        JMP ST
IR      INC $D019
        LDX SM
        LDY SM
V2      LDA $D012
V1      CMP $D012
        BEQ V1
        AND #$07
        ORA #$10
        STA $D011
        DEY
        BNE V2
        DEX
        BNE T1
        LDA #$01
        STA $DC0E
        LDA #$F0
        STA $D01A
        LDA #$31
        STA $0314
        LDA #$EA
        STA $0315
        LDA #$1B
        STA $D011
T1      STX SM
        JMP $EA31
SM      .BYTE $C7
SZ      .TEXT "THIS
        LITTLE RUTINE
        WRIT"
        .TEXT "TEN BY JOE
        FOR "
        .TEXT "
        COMMODORE VILAG!"
        .BYTE 13
        .TEXT "PRESS ANY
        KEY FOR SCRE"
        .TEXT "EN-
        SCROLLING!"
        .BYTE 0
```

Egyébként bármely progginál, amely a képernyősorok helyzetét a RASTER segítségével változtatja, azoknál bármelyik képernyővel (HIRES, MULTI stb.) eljátszhatjuk ugyanazt, ott is tökéletesen működni fog (ez a rutin főleg MULTI képnél hasznos).

-JOE-

A SINUS

Sok szó esett már midenféle színuszos effektről (ha még nem, akkor majd fog), amelyeket legtöbbször a BASIC SIN(x) és a COS(x) függvények segítségével állítanak elő. Most nem akarom onnan kezdeni a magyarázatot, hogy mi a színusz; aki ilyesmivel foglalkozik az többbnyire már úgyis tudja, a lényeg az, hogy színusszal és koszinusszal tudjuk leírni egy kör, ellipszis, vagy valamilyen görbe pontjait. A SIN(x) és a COS(x) függvényekben az X érték az a szög radiánban (ezt is ismeri mindenki? 1 fok=Π/180 rad), amelynek a színuszára kíváncsiak vagyunk, ugyan így a koszinusznál. A kapott értékek tulajdonképpen a görbe egy adott pontjának egy XP;YP pontra vonatkoztatott X,Y koordinátái. Ezeket az értékeket össze-vissza szorozgatva nagyíthatjuk (ami szükséges is), nyújthatjuk X és Y irányba, és még sok szép dolgot művelhetünk velük. A most következő proggi egy univerzális színuszprogram (hú, micsoda szöveg), amely tartalmazza egy szebb színuszmozgás előállításához szükséges dolgokat. Most lássuk a proggit, utána a magyarázatot:

```
10 KS=0:VS=360:FS=0:SP=2
15 MH=256:MX=24576:MY=24832
20 XR=40:YR=20:XP=160:
   YP=100:XH=1:YH=1
25 HIRES:CLEAR
30 LP=(VS-KS)/MH
35 PL=1/LP
40 P=Π/180
45 FOR I=KS TO VS STEP
   LP+SP
50 X=COS(XH*P*IP*FS)*XR+XP
55 Y=SIN(YH*P*I+P*FS)*
   YR+YP
60 DOT X,Y
65 POKE MX+PL*I-I*SP,X
70 POKE MY+PL*I-I*SP,Y
75 NEXT
```

A színusz vonalát legjobban egy BASIC bővítővel követhetjük nyomon, amellyel a grafikus képernyőre rajzoljuk a bejárt útvonalat **(látod DoT, innen sem maradtál ki)**. A proggi elején lévő változókkal állíthatjuk be a nekünk megfelelő színuszgörbe tulajdonságait, ami a memória meghatározott részére kerül lementésre. A változók jelentése a következő:

KS: A görbe kezdő szögértéke fokban.

VS: A görbe végződő szögértéke fokban.

FS: Ezt a változót csak azért tettem bele, mert ezzel érhető el az a sok demoban előforduló 'korongmozgás', az érték növelésével egyre nagyob szögben fordul el pl. egy ellipszis a saját tengelye körül, (térbeli) 'korongmozgást' idézve elő.

SP: Színuszszög lépésköze fokban; sebesség.

MX: Memóriaterület kezdőcíme, amelyre az X-koordináták kerülnek lementésre.

MY: Memóriaterület kezdőcíme, amelyre az Y-koordináták kerülnek lementésre.

MH: Memóriaterület hossza, amelyre a teljes színuszt a proggi automatikusan beosztja.

XR: Kör vagy ellipszis X-irányú sugarának hossza.

YR: Kör vagy ellipszis Y-irányú sugarának hossza.

XP: (nem, ez nem experience point) A kör vagy ellipszis középpontjának X-koordinátája.

YP: A kör vagy ellipszis középpontjának Y-koordinátája.

XH: Az érték az mutatja, hogy a kör vagy ellipszis hányszor legyen 'megcsavarva' az X-tengely körül.

YH: Ez az érték pedig az Y-tengely körüli 'megcsavarást' jelenti.

A 25-ös és a 60-as sorok elhagyásával simán BASIC-ből is futtatható a proggi.
Ha az MY után nem címet, hanem MX+MH-t írunk, akkor a teljes színuszt egy tömbben kapjuk meg (MX-től MX+2*MH-ig). Ja, és a program lefutása után ne felejtsük el a színusz memóriaterületét lementeni...

-JOE-

SINUSRASTER

Ez a proggi tulajdonképpen csak bemutató, de kis átalakítással saját programban is használható lesz. A program 0-255 db, egyenként 8 rasztersoros rasztersávot mozgat SINUS hullámban a képernyőn, közben minden sáv még a saját tengelye körül is forog. A programban lehetőség nyílik a rasztersávok számának és távolságának változtatására:

F1 - Sávok számának növelése
F3 - Sávok távolságának növelése
F5 - Sávok távolságának csökkentése
F7 - Sávok számának csökkentése

Most nézzük a programot:

```
C000              .OPT OO
C000              *=   $C000
C000 78           SEI
C001 A9 7F        LDA  #$7F
C003 8D 0D DC     STA  $DC0D
C006 A9 81        LDA  #$81
C008 8D 1A D0     STA  $D01A
C00B A9 26        LDA  #<IR
C00D 8D 14 03     STA  $0314
C010 A9 C0        LDA  #>IR
C012 8D 15 03     STA  $0315
C015 A9 31        LDA  #$31
C017 8D 12 D0     STA  $D012
C01A A9 1B        LDA  #$1B
C01C 8D 11 D0     STA  $D011
C01F 58           CLI
C020 20 44 E5     JSR  $E544
C023 4C A6 C0     JMP  PR
C026 EE 19 D0 IR  INC  $D019
C029 A2 0F        LDX  #$0F
C02B CA        L1 DEX
C02C D0 FD        BNE  L1
C02E BD D8 C0 L3  LDA  CO,X
C031 8D 21 D0     STA  $D021
C034 8D 20 D0     STA  $D020
C037 BC 38 C1     LDY  LO,X
C03A 88        L2 DEY
C03B D0 FD        BNE  L2
C03D E8           INX
C03E E0 60        CPX  #$60
C040 D0 EC        BNE  L3
C042 A9 00        LDA  #$00
C044 8D 20 D0     STA  $D020
C047 8D 21 D0     STA  $D021
C04A 20 92 C0     JSR  SZ
C04D 20 53 C0     JSR  TL
C050 4C 31 EA     JMP  $EA31
C053 A9 00     TL LDA  #$00
C055 A2 5F        LDX  #$5F
C057 9D D8 C0 V2  STA  CO,X
C05A CA           DEX
C05B 10 FA        BPL  V2
C05D EE 6A C0     INC  A0+1
C060 AD 6A C0     LDA  A0+1
C063 8D D7 C0     STA  XX
C066 AE D5 C0     LDX  SM
C069 AC 00 C2 A0  LDY  $C200
C06C 8E D4 C0     STX  YY
C06F A2 0A        LDX  #$0A
C071 BD 98 C1 A1  LDA  SN,X
C074 99 D8 C0     STA  CO,Y
C077 C8           INY
C078 CA           DEX
C079 10 F6        BPL  A1
C07B AD 6A C0     LDA  A0+1
C07E 18           CLC
C07F 6D D6 C0     ADC  PL
C082 8D 6A C0     STA  A0+1
C085 AE D4 C0     LDX  YY
C088 CA           DEX
C089 10 DE        BPL  A0
C08B AD D7 C0     LDA  XX
C08E 8D 6A C0     STA  A0+1
C091 60           RTS
C092 AC 98 C1 SZ  LDY  SN
C095 A2 00        LDX  #$00
C097 BD 99 C1 VV  LDA  SN+1,X
C09A 9D 98 C1     STA  SN,X
C09D E8           INX
C09E E0 09        CPX  #$09
C0A0 D0 F5        BNE  VV
C0A2 8C A1 C1     STY  SN+9
C0A5 60           RTS
C0A6 20 E4 FF PR  JSR  $FFE4
C0A9 C9 85        CMP  #$85
C0AB F0 0F        BEQ  CP
C0AD C9 88        CMP  #$88
C0AF F0 11        BEQ  CM
C0B1 C9 86        CMP  #$86
C0B3 F0 13        BEQ  TP
C0B5 C9 87        CMP  #$87
C0B7 F0 15        BEQ  TM
C0B9 4C A6 C0     JMP  PR
C0BC EE D5 C0 CP  INC  SM
C0BF 4C A6 C0     JMP  PR
C0C2 CE D5 C0 CM  DEC  SM
C0C5 4C A6 C0     JMP  PR
C0C8 EE D6 C0 TP  INC  PL
C0CB 4C A6 C0     JMP  PR
C0CE CE D6 C0 TM  DEC  PL
C0D1 4C A6 C0     JMP  PR
C0D4 00        YY .BYTE0
C0D5 04        SM .BYTE4
C0D6 0F        PL .BYTE15
C0D7 00        XX .BYTE0
C0D8 00 00 00 CO
                  .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0E0 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0E8 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0F0 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0F8 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C100 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C108 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C110 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C118 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C120 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C128 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C130 00 00 00     .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C138 01 08 08 LO  .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C140 01 08 08     .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C148 01 08 08     .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C150 01 08 08     .BYTE1,8,8,8,8,8,8,7
C158 01 07 08     .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C160 01 07 08     .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C168 01 07 08     .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C170 01 07 08     .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C178 01 06 08     .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C180 01 06 08     .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C188 01 06 08     .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C190 01 07 08     .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C198 06 0E 03 SN
         .BYTE6,14,3,13,7,1,7,13,3,14,6
```

Most pedig a SINUS adatai következnek:

```
*=$C200

.byte  $28,$28,$29,$2a,$2b,$2c
.byte  $2d,$2e,$2f,$30,$31,$32
.byte  $33,$34,$35,$36,$37,$38
.byte  $39,$39,$3a,$3b,$3c,$3d
.byte  $3e,$3e,$3f,$40,$41,$42
.byte  $42,$43,$44,$44,$45,$46
.byte  $46,$47,$48,$48,$49,$49
.byte  $4a,$4a,$4b,$4b,$4c,$4c
.byte  $4c,$4d,$4d,$4d,$4e,$4e
.byte  $4e,$4e,$4f,$4f,$4f,$4f
.byte  $4f,$4f,$4f,$4f,$4f,$4f
.byte  $4f,$4f,$4f,$4f,$4f,$4f
.byte  $4f,$4f,$4e,$4e,$4e,$4e
.byte  $4d,$4d,$4d,$4c,$4c,$4b
.byte  $4b,$4a,$4a,$49,$49,$48
.byte  $48,$47,$47,$46,$45,$45
.byte  $44,$43,$43,$42,$41,$40
.byte  $40,$3f,$3e,$3d,$3c,$3c
.byte  $3b,$3a,$39,$38,$37,$36
.byte  $35,$34,$34,$33,$32,$31
.byte  $30,$2f,$2e,$2d,$2c,$2b
.byte  $2a,$29,$28,$27,$26,$25
.byte  $24,$23,$22,$21,$20,$1f
.byte  $1e,$1d,$1c,$1b,$1b,$1a
.byte  $19,$18,$17,$16,$15,$14
.byte  $13,$13,$12,$11,$10,$0f
.byte  $0f,$0e,$0d,$0c,$0c,$0b
.byte  $0a,$0a,$09,$08,$08,$07
.byte  $07,$06,$06,$05,$05,$04
.byte  $04,$03,$03,$02,$02,$02
.byte  $01,$01,$01,$01,$00,$00
.byte  $00,$00,$00,$00,$00,$00
```

```
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$00,$00,$01,$01
.byte $01,$01,$02,$02,$02,$03
.byte $03,$03,$04,$04,$05,$05
.byte $06,$06,$07,$07,$08,$09
.byte $09,$0a,$0b,$0b,$0c,$0d
.byte $0d,$0e,$0f,$10,$11,$11
.byte $12,$13,$14,$15,$16,$16
.byte $17,$18,$19,$1a,$1b,$1c
.byte $1d,$1e,$1f,$20,$21,$22
.byte $23,$24,$25,$26,$27,$27
```

-JOE-

SZÁMKIÍRATÁS

Programozás során gyakran szembekerülhetünk azzal a problémával, hogy számokat kell kiírnunk decimális, hexadecimális, vagy bináris formátumban. Ezzel a kis programmal azoknak szeretnék segítséget nyújtani, akiknek nem sikerült megbírkózni a feladattal. A proggiban külön van választva mindhárom kiírási mód, így tetszés szerint könnyen kiemelhetők. Előbb lássuk a rutint, utána jön a magyarázat:

```
                    *= $1000
1000 A2 00                    LDX #$00
1002 8E 20 D0                 STX $D020
1005 8E 21 D0                 STX $D021
1008 E8                       INX
1009 8E 86 02                 STX $0286
100C 20 44 E5                 JSR $E544
100F 20 1D 10                 JSR DECIMAL
1012 20 2D 10                 JSR HEXADEC
1015 20 6C 10                 JSR BINAR
1018 A9 0D                    LDA #13
101A 4C D2 FF                 JMP $FFD2
; A' la design
;-----------------
101D A9 AB         DECIMAL    LDA #<DC
101F A0 10                    LDY #>DC
1021 20 1E AB                 JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1024 AE A9 10                 LDX SZAM
1027 AD AA 10                 LDA SZAM+1
102A 4C CD BD                 JMP $BDCD
;Decimális szám kiírása
;-----------------
102D A9 C1         HEXADEC    LDA #<HX
102F A0 10                    LDY #>HX
1031 20 1E AB                 JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1034 AD AA 10                 LDA SZAM+1
1037 29 F0                    AND #$F0
1039 4A                       LSR A
103A 4A                       LSR A
103B 4A                       LSR A
103C 4A                       LSR A
103D AA                       TAX
103E BD 07 11                 LDA HEX,X
1041 20 D2 FF                 JSR $FFD2
;Első hexadecimális számjegy kiírása
1044 AD AA 10                 LDA SZAM+1
1047 29 0F                    AND #$0F
1049 AA                       TAX
104A BD 07 11                 LDA HEX,X
104D 20 D2 FF                 JSR $FFD2
;Második hexadecimális számjegy kiírá-
sa
;-----------------
;Innentől ugyanaz mint az
;előző csak a másik byte-ra
;-----------------
1050 AD A9 10                 LDA SZAM
1053 29 F0                    AND #$F0
1055 4A                       LSR A
1056 4A                       LSR A
1057 4A                       LSR A
1058 4A                       LSR A
1059 AA                       TAX
105A BD 07 11                 LDA HEX,X
105D 20 D2 FF                 JSR $FFD2
;Harmadik hexadecimális számjegy ki-
írás
1060 AD A9 10                 LDA SZAM
1063 29 0F                    AND #$0F
1065 AA                       TAX
1066 BD 07 11                 LDA HEX,X
1069 4C D2 FF                 JMP $FFD2
;Negyedik hexadecimális számjegy ki-
írás
;-----------------
106C A9 D9         BINAR      LDA #<BF
106E A0 10                    LDY #>BF
1070 20 1E AB                 JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1073 AD AA 10                 LDA SZAM+1
1076 A0 08                    LDY #$08
1078 0A            V1         ASL A
1079 AA                       TAX
107A 90 05                    BCC T1
107C A9 31                    LDA #"1"
107E 4C 83 10                 JMP T2
1081 A9 30         T1         LDA #"0"
1083 20 D2 FF      T2         JSR $FFD2
;Egy bit kiírása
1086 8A                       TXA
1087 88                       DEY
1088 D0 EE                    BNE V1
;-----------------
;Innentől ugyanaz mint az
;előző csak a másik byte-ra
;-----------------
108A A9 F0                    LDA #<BA
108C A0 10                    LDY #>BA
108E 20 1E AB                 JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1091 AD A9 10                 LDA SZAM
1094 A0 08                    LDY #$08
1096 0A            V2         ASL A
1097 AA                       TAX
1098 90 05                    BCC T3
109A A9 31                    LDA #"1"
109C 4C A1 10                 JMP T4
109F A9 30         T3         LDA #"0"
10A1 20 D2 FF      T4         JSR $FFD2
;Egy bit kiírása
10A4 8A                       TXA
10A5 88                       DEY
10A6 D0 EE                    BNE V2
10A8 60                       RTS
10A9 39 30         SZAM       .WORD 12345
;A kiírandó szám decimális alakban
10AB               DC         .TEXT "Decimális
                              érték:    "
10C0 00                       .BYTE 0
10C1 0D            HX         .BYTE 13
10C2                          .TEXT
                   "Hexadecimális érték: $"
10D8 00                       .BYTE 0
10D9 0D            BF         .BYTE 13
10DA                          .TEXT "Bináris
                              felső byte:  "
10EF 00                       .BYTE 0
10F0 0D            BA         .BYTE 13
10F1                          .TEXT "Bináris
                              alsó byte:  "
1106 00                       .BYTE 0
1107               HEX        .TEXT
                              "0123456789ABCDEF"
```

Tehát, amint látjátok, a decimális számokat a legegyszerűbb kiíratni, csak be kell állítani az X/A mutatót a szám kezdőcímére, és meg kell hívni a direkt erre a célra megírt ROM rutint. A hexa szám kiírása ennél már bonyolultabb, itt egy táblázatra van szüségünk, amelyben a hexa számjegyeket tároljuk. A kiírás lényege, hogy egy byte alsó négy és felső négy bitjét külön vizsgáljuk úgy, hogy mindkettőnek 0-15 értéket 'engedélyezünk' (ezért kell a felső négy bitet eltolni az alsó helyére), és ennek megfelelő értéket olvasunk ki a táblázatból, amely így 0-F lesz. A bináris számoknál megint más módszert kell alkalmaznunk: a szám egyes bitjeit egy 8-as ciklussal sorra kitoljuk a byte bal oldalán, így a kicsúszó bit a CARRY-be kerül. Tehát elég ciklusonként a CARRY-t figyelni, ez alapján könnyű eldönteni, hogy 0-át vagy 1-gyet kell kiírnunk, itt is megismételjük a mókát a másik byte-tal is.

Ja, aki még nem vette volna észre, annak elárulom, hogy a proggi 16 bites számra vonatkozott (2x8 bit, bár a binárisat külön írtam), ez a legtöbb esetben elég szokott lenni.

-JOE-

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Halihó mindenkinek, mondaná Csika, ha ő vezetné az Amiga felhasználói rovatot, azonban Tisztelt Hölgyeim és Uraim, és nem utolsó sorban Tisztelt Amiga Tábor! Nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy ezennel bejelentsem: CSIKA ELADTA AZ AMIGÁJÁT és PC-t vett. Sajnos ilyen idők járnak. Hétről-hétre kapom az újabb és újabb híreket arról, hogy már megint eladta valaki a jó öreg Amigáját azok közül, akik az elmúlt években számítottak valamit az Amiga scene-n. Leginkább az döbbentett meg, hogy a jó öreg ASTER és csapata is megvált kedvenc harci eszközétől, ettől függetlenül nem retttenti őket vissza semmi attól, hogy esetleg átvegyék tőlem eme rovat vezetését, annál is inkább, mert véleményem szerint sokkal nagyobb gyakorlati tapasztalttal rendelkeznek, mint én, s mint nem utolsósorban CSIKA bátyó, na de ezt hagyjuk. Szóval lehet, hogy legközelebb már Aster nyomja itt a sódert, mindenesetre nem ártana, ha megírnátok, milyen infokról olvasnátok szívesen ezeken az oldalakon (mert nem szeretnénk újabb 25 részen át taglalni bizonyos Lay féle wincsivédelmek titkait...).

Elsőként egy gyorslistát közlök, amelyben felsorolom azon cégeket, akik még "esetleg" hajlandók Amigára fejleszteni, vagy átiratokat készíteni. Többségük német, de azért még akad amerikai és angol cég is szép számmal. Lássuk:
21st Century Entertainment, ACT Electronics, Action 16, Activision, Amiga Oberland, Amiga Technologies, APC&TCP, Arcane Ltd., Arxon, Ascon, Barlage Computer, Attic, Black Legend, Blue Byte Software, Byte Express, CD Ltd., CHS Service, Compedo GmbH, Digi Pro Europe, DMV Daten, Verlag GmbH, Dr.Zellmer GmbH, Eagle Computer, EDV Service, Electronic Arts, Electronic Design, Empire, First Software, Fischer Software, Flair Software, Gametek, Gehrike Software, Graftgold, GTI Greenvillage Ikarion, Int.Ltd., Hamma GmbH, Hepp Computer, Hirsch & Wolf, HK Computer, Ikarion, Infogrames, Irsee Soft, Korona Soft, MegArt, M-Tec Design, M.O.M. Computer, Maxon, Media Systems, Microprose, Micronic, MS Macro System, Multi Rak, NEO, New World Computing, PD Support, Phase 5, Point Computer, Prism Leisure, proDAD, R2/B2 Computer, Rasputin, RBM Computer, Skidmarks, Softgold, Software 2000, Sunflowers, Team 17, TGV Haupt, TKR GmbH, Triple-S, US Gold, View Com, Village Tronic, Warner Interactive Ltd.

A '95 Nyári Különszámban közölt Zene-lejátszók, ill. szerkesztők támájában jött pár levél, némi kiegészítés és pár kérés. Leginkább abban kéritek a segítségünket, hogy írjuk meg 1-2 cég, vagy csapat címét, akiktől konkrét info beszerezhető lenne adott zenei programok témájában. Nos, így gyors kutyafuttában csak egy párat tudtam begyűjteni a hivatalosak közül:

ABF COMPUTER, Pf: 400143, D-70401 Stuttgart, Germany (Octamed, Octamed Professional)
AEGIS DEVELOPMENT, 2115 Pico Blvd., Santa Monica, CA 90405, USA (AudioMaster, SONIX)
BLANK SOFTWARE, 1477 Folsom, San Francisco, CA 94103, USA (Sound Lab)
BROWN-WAGH Publishing, 16795 Lark Ave., Suite 210, Los Gatos, CA 95030, USA (MIDI Magic)
CREATIVE Microsystems, 10110 SW Nimbus, #B-1, Portland, OR 97223, USA (MIDI-1)
DIEMER Development, 12814 Landale St., Studio City, CA 91604, USA (MIDI VU)
DR.T'S MUSIC Software, 220 Boylston St., Suite 306, Chestnut Hill, MA 02167, USA (MIDI Recording Studio, Amiga Sequencer)
ELECTRONIC ARTS, 1820 Gateway Dr., San Mateo, CA 94404, USA (Deluxe Music, Instant Music)
HAITEX Resources, 208 Carrolton Park, Suite 1207, Carrollton, TX 75006, USA (ADRUM)
INFINITY Software, 1144 65th St., Suite C., Emeryville, CA 94608, USA (HotLicks)
INTELLIGENT Music, 116 N.Lake Ave., Albany, NY 12206, USA (M for the Amiga)
MEDIAGENIC, 3885 Bohannon Dr., Menlo Park, CA 94025, USA (Music Studio)
NEW WAVE Software, P.O.Box. 438., St.Clair Shores, MI 48080, USA (Dynamic Drums, Dynamic Studio)
THE OTHER GUYS, P.O.Box. H., Logamn, UT 84321, USA (Synthia)
PRECISION, 8404 Sterling St., Suite A., Irving, TX 75063, USA (Pro Sound Designer)

A lista koránt sem teljes és csak hivatalos zenei software-ek kiadóinak címeit tartalmazza. Azért ez is valami, mindenesetre gyűjtögetünk tovább.

És akkor a címeknél maradva. Többen kértétek, hogy írjunk le pár külföldi, de azért itthonról viszonylag könnyen elérhető címet, ahol még nagy Amiga software, ill. hardware választékot találhattok. Nos, egy házzal arrébb, vagyis Ausztriában tudok egy tuti címet, ez Graz-ban van:
PRO System Computersysteme, Merangasse 32, A-8010, Austria
No persze, ha valaki nem röstell icipicit többet utazgatni, ajánlhatok egy dél-német üzletet is, ez Münchenben van:
COMPUTER CORNER Micky Wenngatz, Albert Rosshaupter Strasse 108, 81369 München, Germany

Mások az iránt érdeklődtek, hogy tudjuk-e jelenleg is aktív külföldi, pl. szomszédos országbeli Amiga klubok címét, esetleges kapcsolatfelvétel céljából. Nos, ismét osztrák és német címekkel szolgálhatok:

GALACTIC Friendship, c/o Mario Nausch, Schmalzhofergasse 20/12, A-1060 Wien, Austria

THE FREAKS, c/o Lidwina Koglbauer, Starhermberggasse 60, A-2700 Wiener Neustadt, Austria
AMIGA CLUB 2000, c/o Andre Guger, Hauptstrasse 24, A-4432 Ernsthofen, Austria
AMIGA CLUB München e.V., Postfach: 100130, D-80075 München, Germany

Most egy kis áttekintést aqdok arról, hogy mi jelent meg Amigára mostanában a felhasználói programok területén:

AdressMaster 2.0
Ez egy szuper kis adatbázis-kezelő, intelligens modem kezeléssel támogatva.
Készítője: Jan Geissler
min.OS: 2.X
RAM: 0.5 MB

Datenbank 2.3
Végül is nem is játék és nem is felhasználói program. Gyakorlatilag egy cheat machine, amely legalább 10.000 játékhoz közöl könnyítéseket.
Kiadó: APC&TCP
min.OS: 1.3
RAM: 0.5 MB

LZX 1.01
Ez egy új shareware tömörítő, amelyre igen csak érdemes lesz áttérni az LHA-ról. Speciális verziói jelentek meg 68000, 68020 és 68040-es gépekre.
Kiadó: Nordlicht

Jukebox
Egy shareware Audio-CD lejátszó progy mindazoknak, akik rendelkeznek CD meghajtóval. A képernyőn minden gombot és adatot megjelenít, ami egy hagymányos CD lejátszótól elvárható.
Készítője: F.J.Reichert
min.OS: 1.2
RAM: 1 MB

Text Plus Professional 5.01
Szövegszerkesztő, elsősorban gyors szövegfeldolgozásra.
Készítő: Martin Steppler
min.OS: 2.x
RAM: 2 MB

Final Writer 3
Szövegszerkesztő, mely egyes funkcióit még egy DTP program is megirigyelhetné.
Kiadó: Amiga Oberland
min.OS: 2.x
RAM: 1.5 MB

Word Worth 3.1
Szövegszerkesztő, melyet használva igen gyorsan helyezhetünk el egyszerű ábrákat szövegünkben.
Kiadó: Krieger, Zander & Partner
min.OS: 2.x
RAM: 2 MB

GoldEd Pro
Igen hatékony, de nagyon egyszerűen kezelhető szövegszerkesztő.
Készítője: Dietmar Eilert
min.OS: 68000 - 2.x, 68020 - 3.x
RAM: 68000 - 1 MB, 68020 - 2 MB

RO
Igen kiváló shareware adatmanager és disk kezelő programcsomag, amolyan Norton utánzat Amiga módra.
Készítője: Oliver Rummeyer
min.OS: 2.x

AF Copy 4.3
Mint az előző, csak más köntösben.
Készítője és forgalmazója: Hydra/Tension/LSP
min.OS: 2.x

Browser II. V3.0
Ugyancsak színvonalas shareware adatmanager, pull-down menükkel tarkítva.
Készítője: Sylvian Rougier
min.OS: 2.x

Octamed Professional 6.0
A népszerű zeneszerkesztő- és lejátszó legújabb verziója további bővítéseket tartalmaz, pl. felismeri a MAUD, AIFF és WAVE Sample-formátumokat is, jelen van a MIDI támogatás, megfelelő hangjegy-kijelzés, Sample-Editor, Sound-Synthesis lehetőség, Toccata támogatás, Online-help, no és persze van belőle angol, de inkább német verzió is.
Kiadó: ABF Computer, Pf: 400143, D-70401 Stuttgart, Germany
min.OS: 2.04
RAM: 1 MB

Siegfried Copy 1.6
Ez a nyár elején startolt másoló igen hamar rádöbbentette a mellette elballagókat, hogy nagyon gyorsan érdemes áttérni a használatára. Az IBM és Atari ST formátummal való kompatibilitáson túlmenően a modem-kezelésen át lekezeli az LHA, DMS és ZIP és Zoo file-okat is.
Kiadó: Siegfried Soft
min.OS: 1.3
RAM: 0.5 MB

Super Duper 3.13
Ennek elődjéről már csacsogott valamit Jean bácsi a CoV 1993/94-es, de lehet hogy a '92-es Évkönyvben. Nagyon egyszerű és könnyű kezelhetősége miatt arat sikert az Amiga felhasználók között.
Készítője: Sebastiano Vigna
Kiadó: Nordlicht
min.OS: 2.x

Picture Manager 2.0
Számos megoldással találkoztunk már arra nézve, hogy azt a rengeteg képet, ami az Amigánk wincsijén található, megfelelően rendezhessük, nézegethessük, formátumát módosíthassuk stb. Nos, az Irsee-Soft legújabb programja igen kiváló a maga nemében. A hagyományos IFF garfikák, JPEG, vagy GIF támogatta animációk mellett támogatja a Kodak Photo-CD formátumot, s persze bármiről-bármire hajlandó konvertálni. A Turbo-Print 4.0 kiegészítő program segítségével kedvünkre nyomtathatjuk az állományt nyomtatóra, avagy akár el-FAXolhatjuk a barátunknak modemen keresztül.

Akkor most jöjjön egy egyszerű programozói fogás, csak azért mert sokan sírtatok, hogy valami egyszerűbb demonstrációkkal is foglalkozhatnánk.
Kék, narancssárga, fehér és fekete. Az Amiga tulajdonosoknak ismerősek ezek a színek, amelyek az alap Workbench színei. Nagyon egyszerű módszerrel azonban megváltoztathatjuk ezeket a színeket, pontosabban kiegészíthetjük további néggyel, így a Workbench-ben már 8 színt élvezhetünk. A színbővítés némileg csökkenti a rendelkezésünkre álló szabad memóriaterület nagyságát, így ha szükségünk van erre is, maradjunk az eredeti állapotnál.
A mellékelt programok használata nagyon egyszerű. A *Colorbench* segítségével átváltunk a 8 színű módba, míg a *Normalbench* visszaállítja az eredeti állapotot.

Először közöljük a Benchmark Modula-2-ben készült forráskódot, ezt követően a Lattice-C-ben készült kódot. A kódokat megfelelően befordítva a rutinok futtatása nagyon egyszerű:

CLI után

```
RUN COLORBENCH, vagy
RUN NORMALBENCH.
```

COLORBENCH - Modula-2 szerint

```
MODULE Colorbench

FROM Intuition IMPORT OpenWorkBench,
  ScreenPtr, RemakeDisplay
FROM Graphics IMPORT BitMapPtr;
FROM Rasters IMPORT AllocRaster;
FROM SYSTEM IMPORT BYTE;
FROM Blit IMPORT BltClear; BltClearFlagSet;

CONST
        NormalBltFlags = BltClearFlagsSet(0);

VAR
  Scr: ScreenPtr;
  bm : BitMapPtr
  i : CARDINAL;

BEGIN
  Scr := OpenWorkBench();
  WITH Scr^ DO
    bm := RastPort.BitMap;
    WITH bm^ DO
      IF CARDINAL(Depth)=2 THEN
                 Planes[2] := AllocRaster(Width,Height);
        BltClear(Planes[2],Width DIV 8 * HEIGHT,
          NormalBltFlags);
        Depth := BYTE(3);
      END;
    END;
  END;
  RemakeDisplay;
END Colorbench.
```

NORMALBENCH - Modula-2 szerint

```
MODULE Normalbench

FROM Intuition IMPORT OpenWorkBench,
  ScreenPtr, RemakeDisplay
FROM Graphics IMPORT BitMapPtr;
FROM Rasters IMPORT FreeRaster;
FROM SYSTEM IMPORT BYTE;
VAR
  Scr: ScreenPtr;
  bm : BitMapPtr

BEGIN
  Scr := OpenWorkBench();
  WITH Scr^ DO
    bm := RastPort.BitMap;
    WITH bm^ DO
      IF CARDINAL(Depth)=3 THEN
    FreeRaster(Planes[2],Width,Height);
        Depth := BYTE(2);
      END;
    END;
  END;
  RemakeDisplay;
END Normalbench.
```

COLORBENCH - C nyelvű rutin

```
#include <intuition/intuition.h>

struct Screen *Scr;
struct BitMap *bm;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;

#define WIDTH  Scr->Width
#define HEIGHT Scr->Height
#define DEPTH  bm->Depth

void main()
{
    if((IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
      OpenLibrary("intuition.library", 32)) ==
    NULL)
    exit(100);

  if((GfxBase = (struct GfxBase *)
      OpenLibrary("graphics.library", 32)) ==
    NULL)
    exit(200);

      Scr = (struct Screen *)OpenWorkBench();
    if(Scr == NULL)
      exit(300);

  bm = Scr->RastPort.BitMap;

  if(DEPTH == 2)
  {
    bm->Planes[2] = (PLANEPTR)
      AllocRaster(WIDTH, HEIGHT);
    BltClear(bm->Planes[2], WIDTH / 8 *
      Height, 0);
    DEPTH = 3;
    RemakeDisplay();
  }
  CloseLibrary(GfxBase);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
}

/* end of Colorbench.c */
```

NORMALBENCH - C nyelvű rutin

```
#include <intuition/intuition.h>

struct Screen *Scr;
struct BitMap *bm;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;

#define WIDTH  Scr->Width
#define HEIGHT Scr->Height
#define DEPTH  bm->Depth

void main()
{
    if((IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
      OpenLibrary("intuition.library", 32)) ==
    NULL)
    exit(100);

  if((GfxBase = (struct GfxBase *)
      OpenLibrary("graphics.library", 32)) ==
    NULL)
    exit(200);

      Scr = (struct Screen *)OpenWorkBench();
    if(Scr == NULL)
      exit(300);

  bm = Scr->RastPort.BitMap;

  if(DEPTH == 3)
  {
     FreeRaster(bm->Planes[2], WIDTH, HEIGHT);
    DEPTH = 2;
    RemakeDisplay();
  }

  CloseLibrary(GfxBase);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
}
/* end of Normalbench.c */
```

Nos, ennyit az ősz kezdetén, várjuk tehát leveleiteket, miről szeretnétek olvasni az Amiga felhasználói rovatban.

-Gumiboy-



A C64 ÉS AZ INTERNET

InterNet. Sokan felkapják a fejüket erre a szóra, jópáran érdeklődve figyelnek, mások pedig sietve elmenekülnek, vagy felháborodottan tiltakoznak, hogy mit keres ez a 'PC-centrikus' hálózat egy tisztán Commodore-os lapban. Ez nem teljesen igaz. Valóban jórészt PC-ken keresztül 'láthatunk rá' erre a világra (mert igen, ez egy külön világ), de ebben az esetben a PC csak egy eszköz, s mint tudjuk, a cél szentesíti az eszközt.

Először kissé mélyedjünk bele az InterNet alapvető fogalmaiba, hogy később, a cikk érdemi részében ne akadjatok el egy-egy ismeretlen szót látva.

Szerte a világban többszázezer, a Net-be (hívjuk így, röviden) kötött számítógépen, ill. számítógép-hálózaton létesítettek a felhasználók olyan adatterületeket, amelyeket bárki könnyen elérhet, akinek valamilyen módja van a Net-tel való kapcsolatteremtésre. Ezeket a területeket nevezzük **site**-oknak. Úgy képzeljétek el ezt az egész dolgot (hogy egy kissé gyermeteg példával éljek), hogy az Internet egy óceán, és ebben vannak szétszórva a szigetek (a site-ok), melyek közvetlen kapcsolatban vannak egymással. Ennek a kapcsolatnak számos módja létezik, közülük egyik az **FTP**. Mit is takar ez a rövidítés? FTP=File Transfer Protocol, ami egy bizonyos adatmozgatást valósít meg az egyes gépek között; hogy érthetőbb legyen: ennek a segítségével szedhetünk le, ill. rakhatunk fel egy file-t a Net-re. A következő tudnivaló a site-ok egyik fontos jellemzője: az adatvédelmi szint. Nem kapcsolódhatunk rá bármelyik site-ra, amelyikre akarunk, mert egy ilyen kapcsolódási folyamat első lépése az, hogy az adott site oprendszere kéri a felhasználó azonosítóját és a jelszót. Ugyebár nem valószínű, hogy az átlag user többszáz ilyennel rendelkezne (legalábbis a kezdeti időszakban, ekkor még annak is örülhetünk, ha van két-három accountunk). De szerencsére rengeteg site-on van olyan lehetőség, hogy egy bizonyos névvel és jelszóval **bárki** hozzáférhet a site-on tárolt adatokhoz (persze nem mindenhez, hanem csökkentett jogosultságokkal). Az ilyen site-okat, ahol public (népi) belépési lehetőség van, elnevezték **Anonymous FTP site**-oknak. Lássuk a szavak jelentését: az FTP és a 'site' fogalmát már ismerjük, az **Anonymous** (névtelen) pedig azt jelenti, hogy a site területeihez mindenki hozzáférhet. Ilyen site-ok esetében a belépési procedúra rendkívül egyszerű (és szinte mindenhol ugyanaz), a következőképpen zajlik: miután létrejött a kapcsolat a gépünk és az adott site között, a username kérdésre 'Anonymous' legyen a válasz, a jelszóhoz (password) pedig be kell írnotok az e-mail címeteket. (Megj.: egyes site-okon 'Anonymous' helyett 'ftp'-t lehet/kell írni, jelszónak pedig nem kell a teljes e-mail cím, hanem elég az azonosító nevetek - az e-mail cím első része) Az ilyen site-okra belépve nyugodtan csemegézhettek a file-ok között, melyek lehetnek felhasználói utility-k, játékok, Windows alkalmazások (har-har.. 8), stb, stb... Mostantól a cikkben említett minden site-on Anonymous FTP site-ot kell érteni, mert számunkra csak ezek érdekesek.

Végre elérkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy megmagyarázzam, mi köze van ennek az egésznek a C64-hez, ill. az AMIGA-hoz. Az Internet-en ugyanis nemcsak PC-re és nagygépekre találhatunk programokat, hanem a Commodore szériákra is, méghozzá nem is keveset. (Innen főképpen a C64-ről lesz szó, mert nekem egyelőre csak ezzel kapcsolatban vannak tapasztalataim, de ha lesz érdeklődés a téma iránt, belemélyedhetünk az AMIGA-s részbe is, egyébként a következő dolgok az AMIGA-ra is hasonlóképpen vonat-

kozn a k) Vannak olyan site-ok, amelyek a PC-s és nagygépes rendszerekre való file-okon kívül tartalmaznak egy-két, vagy akár többszáz C64 file-t, és vannak olyanok, amelyek kizárólag C64-gyel foglalkoznak! Utóbbiak jórészt a múlt évben alakultak, s ez is nagy mértékben elősegítette a C64 'második aranykorának eljövetelét' (a '90-es évek elején levő stagnálás után ez valóban helytálló kifejezés). Lássuk, milyen 64-gyel kapcsolatos file-okat találhatunk ezeken a site-okon. Az első kategória meglehetősen lehangoló: ***emulátorban futtatható file-ok***. Gondolom majdnem mindenki hallott már PC-n futó, a C64 működését emuláló (pontosabban emulálni próbáló) programokról, melyeket nemes egyszerűséggel, s találóan EMULÁTOR-oknak hívnak (megdöbbentő...) Ezeknek az elemzésébe most inkább nem mennék bele, mert nem szeretném, ha általam bővülne vulgáris elemekkel egyes fiatalkorú CoV-olvasók szókincse, de ha valakit nagyon érdekel, régebbi CoV-okban található információkat a témát illetően Dada mester 'tollából'. A következő kategória: különféle ***szöveges (text) file-ok***, melyeket PC-s editor-okban olvashatunk el (vagy nem, de a lényeg, hogy PC-n!) Ezek sok érdekes információt tartalmazhatnak a C64 történetéről, jövőjéről (például egy ilyenből tájékozódhattunk először a Commodore csődeljárásáról és annak következményeiről is), lehetnek hardware leírások (pl., hogyan kapcsoljuk rá a faterunk kétgigás winyóját a jó öregre... itt nem a papánkra gondoltam), de lehetnek akár lemezújságok is (semmi program, csak a tiszta szöveg, erre a legjobb példa a C= Hacking, ami egy nagyon informatív diskmag).

Következzen a harmadik, s egyben utolsó kategória (ez a legnagyobb), ami főképp' közel áll a szívünkhöz, ugyanis ez tartalmazza a C64-en futtatható programokat. Íme címszavakban egy lista, hogy ne csigázzam tovább az érdeklődést: 1.játékok, 2.demók, 3.lemezújságok, 4.felhasználói programok, 5.grafikák, zenék, 6.egyéb. Ha valakinek valaha (s talán ebben a pillanatban is) az volt a gondja, hogy nem talált cserepartnert, klubot, vagy egyéb programbeszerző helyet, s így, programok hiányában megunta, elavultnak érezte a 64-ét, akkor itt a lehetőség, hogy megtöltse új stuffokkal a beporosodott diskbox-ait (hm, ez egy 'kissé' reklámszövegként hangzik, de így van)

Nos, lássuk részletesebben az egyes pontokat:

Játékok. Két kategória van általában az egyes site-okon: -régi játékok, -új játékok. Hogy mit jelent a régi és mit az új, azt általában 'site-ja válogatja'. Egy példa: vannak olyan site-ok, amiket egy-egy nemzetközileg is (el)ismert csapat vezet (ezek általában cracker csapatok, pl. Success+TRC, F4CG, stb). Ezek esetében 'régi'-nek számít az ötnaposnál régebbi játék, új-nak pedig, amit előző nap fejeztek be a készítők valahol Európában... A cracker-ek körében ez régen is így volt, mert nagyon gyorsan továbbították egymásnak a megtört anyagokat, de a Net segítségével ez még gyorsabbá vál(ha)t. Azonban én nem a cracker-ek 'munkájának' meggyorsításáról szeretnék beszélni, hanem a Net-ről, vagyis térjünk vissza az iménti gondolatmenethez. Hogy egy még 'szolidabb' példát hozzak fel, a hálózaton megtalálható a 64-en megjelent összes játék... valahol. Pontos helyet nem ismerünk, mert ugye mondanom sem kell,hogy ez is az illegalitás fogalomkörébe tartozik... Tehát ha valahol a Net-en /GAMES alkönyvtárat találtok, az nagy valószínűséggel csak a játékok preview verzióit tartalmazza, így nem sértve semmilyen copyright jogokat. E kényes téma után térjünk át a legális oldalra:

Demók. Alapvetően itt is két kategória van, NTSC (amerikai) és PAL (zalalövői... khm, akarom mondani európai) rendszerre írt demók. Számunkra a második csoport a lényeges, de megnézhetitek nyugodtan az NTSC demókat is... utána még nyugodtabban fogjátok kikapcsolni a gépet, mert nemcsak a képernyő fog összekuszálódni (a két rendszer közötti frekvenciakülönbségből adódóan), hanem a demók minősége (stílus, design, stb) sem túlzottan élvezhető. Ennyit a yankee-kről... Ha valaki attól fél, hogy így lemarad sok demóról, annak hadd mondjak egy arányt a demók számát illetően: NTSC:PAL = 1:80 (tévedések elkerülése végett, ez nem a Gallup intézet felmérése, egyszerű sacc.)

Attól függetlenül, hogy Magyarhonban nem igazán vannak demo-partyk, Nyugat- és Észak-Európában azért még akad, és amint lemegy egy ilyen, azonnal rakják fel a Net-re az első pár helyezettet, így bárki akár már másnap megszerezheti a stuffokat. Összehasonlításképpen, pl. egy Dániában tartott party-ról az anyag (jó esetben) egy hét alatt ér ide a hagyományos (levelezgetős) kontakthálón keresztül, míg a Net-en ha lassú a kapcsolat, félóra. Persze azt hozzá kell tennünk, hogy még át is kell vinni 64-re, ami elvisz egy kis időt, de még akkor is hatalmas a különbség. Ebből következik a Net egyik újabb előnye: ha valaki olyan megaswapperré akar válni, akinek mindig megvannak a legfrissebb anyagok, itt a lehetőség. A következő kategória:

Lemezújságok. Itt is hasonló a helyzet, NTSC-PAL lebontás, de ezeket nem is választják el igazán, mert ugyebár egy diskmag outfit-je nem zabálja úgy a rastertime-ot, mint egy demo... Na, ezt még-egyszer, mert lehet, hogy valaki nem érti (nem nézek senkit 'rossz embernek', isten ments!), szóval a lemezújság ugyanúgy elfut mindkét rendszeren (pláne, ha a készítők előre lefixálták.) Bár ez nem tartozik szorosan a témához, de elmondanám, hogy próbáljátok beszerezni a Driven c. diskmag számait... szinte saját gyermekükként írnak a 64-ről...

Ez egy NTSC mag. Sokan nem is gondolják, de rengeteg lemezújság létezik 64-en, amelyek kisebb-nagyobb pontossággal minden hónapban megjelennek... s ezek mind felkerülnek a Net-re, ahonnan meg lekerülhetnek a leme-

zeitekre. Azt hiszem, már a cikk eddigi részéből is kiderült, hogy nincs is annyira meghalva ez a 64... ugye?

Felhasználói programok. Másolóktól kezdve a különféle font-, sprite-, stb. editorokon keresztül a komplett egy-, kétoldalas tooldiskekig minden.

Grafika, zene. Rengeteg rajzolóprogram, grafikai utility-k, screenshot-ok játékokból, vagy lehetnek egy-egy democompo díjnyertes képei is, s folyamatosan bővül a választék, ugyanis a Net-en nem telik el egy olyan nap sem, hogy valamelyik 64-es site-ra ne töltenének fel valamilyen stuffot. A zenei részre ugyanez igaz. DMC-k, JCH-playerek, egyéb editorok, rengeteg sample és egyfajta zenearchívum is létezik egy-egy site-on, ahonnan letölthettek például régi kicker Maniacs of Noise zenéket, vagy amit akartok. Egy érdekesség (azoknak, akik foglalkoznak 64-en zajcsiholással): a Net-en az *összes* DMC fent van, az elsőtől a V5.1-es verzióval bezárólag (bár elég régen elterjedtek ezek swap útján is, de talán valaki még mindig egy régi verzióval küszködik, neki jó hír). Utoljára maradt az **Egyéb** kategória, ebbe tartoznak azok a dolgok, amik az eddigiekbe nem fértek bele (ki gondolta volna...), pl. slideshowk, music collection-ök, stb.

Nos ennyi volt az ismertető (még jó, hogy nem írtam egy 'részletes' leírást, ugye?), mindenki keresse meg az állát a padlón, installálja vissza, utána meg üljön le, mert sajnos most jön az élet sötét oldala.

Mire van szükséged, hogy ezek a stuffok eljussanak a gépedbe? A legelső és egyben legfontosabb: egy Internet elérés (account). Enélkül ugye maximum a Vízművek helyi hálójából tudhatod meg, hogy éppen ki lopja ki a vállalat szemét... Lehetséges esetek: ha egyetemista, vagy főiskolás vagy, akkor általában nincs gond, ott biztosítanak Net elérést (Mi kéne?!? - Bokros), ha nem vagy az, min. két további lehetőséged van: vagy kifizetsz havi 3-4 ezer ruppót + telefonszámla és boldog netsurfer vagy, vagy keresel egy olyan delikvenst, akinek van (valami egyetemista haver), és megkéred, hogy ahelyett, hogy a már így is többszáz megás szexkép gyűjteményét növelje a Net-en való kotorászással, néha szedjen le neked egy-két demót. Ha a Net-access már megvan, jöhet a következő feltétel:

szükséged lesz a következő **hardware**-re:

-egy Commodore drive (1541,1541/II),-egy PC, ami rá van kötve a Net-re,

-egy kábel, amivel összekötöd a drive-odat a PC-vel (semmi különös, egyszerű Serial <—> LPT1 kábel, majd erről bővebben).

Szükséged lesz a következő **software**-re:

-egy PC-n futó, PC - C64 közötti adatátvitelt és -konverziót megvalósító program. A lehető legjobb, ami létezik, a **Star Commander**, amit egy hazánkfia fejleszt, név szerint Kovács Balázs (JOE/STA). A program freeware, vagyis a szerző nem akar rajtatok nyerészkedni, ezért teljesen ingyen lemásolhatjátok az SC legújabb verzióit. A program felépítése és működése a Norton Commander mintájára készült (amit valószínűleg mindenki ismer), ezáltal is a könnyű kezelhetőségre törekedve. Itt tenném hozzá, hogy a fent említett kábelhez szükséges minden dokumentáció megtalálható a Star Commander helpjében, az elkészítési költsége pedig minimális.

Íme a beígért lista a C64-gyel foglalkozó FTP-site-okról (a lista korántsem teljes, de ezzel már elindulhattok): **pitel_lnx.ibk.hvu.nl**: holland site, az 'üzemeltető' a C64 világ egyik legismertebb crackercsapata, a Success+Trc. Mindenféle stuff van rajta, a legfrisebb anyagokkal, hírekkel, vagyis ez a site a Heaven.

bbs.cc.uniud.it: F4CG site, szintén sok stuffal, csak kicsit lassú, mert egy sz*r 386-on fut..

ftp.giga.or.at: itt is sok minden van, legnagyobb azonban a demógyűjtemény. A T'Pau csapat site-ja, elég gyors, mert szinte a szomszédban van, Ausztriában.

ftp.cs.tu-berlin.de: ez a PADUA 'fennhatósága' alatt van, nagyon szépen rendszerezettek a dolgok, csak hát sajnos elég lassú (persze ez relatív, mert pl. hétvégén, egy 14400-as modemmel semmi sem mondható lassúnak...)

ftp.inf.bme.hu: gondolom nem nehéz rájönni, hogy ez egy magyar site, a csapat pedig a Delta System. Érdekes anyagok.

frodo.hiof.no: ezt biztos sokan fogják látogatni, ugyanis itt van a legnagyobb játékgyűjtemény. Főleg emulátor alá konvertált stuffok, de semmi gond, mert számos program létezik, amivel vissza lehet őket alakítani a 64-gyen is emészthető formátumba. A Star Commander ezt is tudja, hiszen az egyik fő funkciója, hogy lehet vele C64-ről emulátorba konvertálni a programokat (bár én inkább az ellenkező irányban használom).

ftp.funet.fi: minden szinte szinte minden... az egyik legnagyobb észak-európai site (finn), a 64 divízió csak egy porszemnyi része a teljes adatterületnek és még így is alig lehet végignézni. El lehet képzelni, hogy akkor mekkora lehet a teljes site kapacitása... Elég nagy az AMIGA-s gyűjtemény is.

Végül egy tanács: mindenhol a /**pub/c64** directory-t keressétek, általában ott vannak a 64-es dolgok (kivéve, ha nem, de úgy is találtok rá valahol egy utalást). Sok sikert a stuffvadászathoz!

Ha lesz rá igény, folytathatjuk a témát egyéb C64-Amiga vonatkozású Internet lehetőségekkel (mert még sok van!) Ha valakinek valamilyen kérdése van a témát illetően, a köv. e-mail címen érhet el: *gergely@iit.uni-miskolc.hu.*

Na isten áldjon benneteket!

VIC of COMA

(Az esetleges tévedések elkerülése végett, e cikk szerzője nem egyezik meg a CoV levelezési rovatában többször nyilvánosságot kapott egyénnel.)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betükkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COMWARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk. Számlázók, nyilvántartók, oktatók stb. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, Szolnok, Markotányos u. 20. 5000 Tel.: 56/420-544

Csákó Norris! 64-re legújabb programok cseréje lemezen. Megéri!!! **Garamvölgyi Gábor**, Pécsvárad, Vár u. 31. 7720 (Tel.: 06-72 465-755)

C64-en kazettán eladók eredeti programok: Rastan Saga, R-Type. **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113. Tel.: 23-365-106

C128/64-es Commodore gépre rengeteg programot kínálok fel cserére, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest Pf.:102

C64 hardware

Eladó 1 éves alig használt, megkímélt állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + Commodore magnó + joystick, lemezek, kazetták + gyorstöltő-másoló cartridge 13.000,- Ft-ért. **Tolnai Károly**, Budapest XI., Szabolcska M. u. 16/a. Tel.: 1 655-335

Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő C64, monitorral, 1541 II-es floppyval, lemezekkel. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Bakó Dávid**, Tiszabura, Bán S. u. 2/a 5235. Tel.: 56/355-263

Sürgősen eladó C64-es számítógép + floppy + 100 db lemez + magnó + kazetták + nyomtató. Irányár: 50.000,- Ft. Tel.: (49) 313-830 **Ádám Szabolcs**

Eladó egy C64, floppy + 150 lemez (3M-es), lemeztartó, magnó + 35 kazetta, 4 joy, cartridgeok, gyári lemezek (Newcomer, Gonosz Herceg stb.), rengeteg szakirodalom: 25.000,- Ft. Cím: **Kollár Csaba**, Böhönye , Bethlen G. u. 58. 8719 Tel.: (85)-322-172 (egész nap)

Eladó C64/II. /resetgomb/ + 1541 floppy /párhuzamos port, write protect/ + datasette + grafikus printer / NLQ/ + Action 7.0/Atomic power cartridge /leírással/ + Epromégető + Eprombank /leírással/ + 100 db-os lemeztartó + 6 db joystick + tartalék kábelek, tápegység. Irányár: 55 ezer Ft. Érdeklődni lehet: **Fetter János**, 2316 Tököl, Kossuth L. u. 2. Hétköznap: 16h-tól, hétvégén: egésznap.

Eladó egy garanciális 1541/II-es drive + 240 db lemez C64-re, tele 12000,-Ft-ért, egy hibás C64/II-es gép 2600,-Ft-ért, 2 db cartridge együtt 1400,-Ft-ért. Érdeklődni levélben: **Kiss Csaba**, 5200 Törökszentmiklós, Délibáb út 44. Sürgős!

Eladó újszerű állapotban egy C-64 II-es számítógép és 1541 II-es floppy meghajtó drive. Együtt az irányár 15000,-Ft. **Báder Zoltán**, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6.

Eladó 1.5 éves alig használt megkímélt állapotban levő C64/II. + magnó + 25 kazetta + másoló cartridge + joystick + szakirodalom. Irányár: 8.000,- Ft. Cím: **Marosfalvi Zoltán**, 8800 Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. Tel: (93) 320-739

Amiga

Eladó Amiga 1200, turbókártya, 270 Mb HDD, 4Mb Simm ram, külső drive külön-külön is, vagy PC-re cserélhető. Érd.: **Finta Csaba**, 8100 Várpalota, Liliom u. 12.

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számítógépet keresek. Árajánlatokat telefonon kérek. **Csernáth Zoltán**: 256-17-40

Amiga-hoz 5.25"-ös külső drive olcsón eladó! Árajánlatokat a következő címre vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor**, 4700 Mátészalka, Fellegvár köz 13. Tel.: /06-44/ 313-663

Eladó Commodore Amiga 500 Plus, RGB színes monitorral, lemeztartóval, egérrel, 2 db. joystick-kal és rengeteg újsággal (CoV, 576 Kbyte, C-Mánia) Cím: **Spillenberg György**, 2254 Szentmártonkáta, Öregszőlő dűlő HRSZ-2358/13.

Kedvenc AMIGA 1200-esem korban hozzáillő winchester társaságát keresi. (170 MBőség fölöttiek előnyben!) **Kovács János**, 5516 Körösladány, Baross u. 9/1

Eladó Amiga CD32, 5 lemezzel (Microcosm, Rise of the Robots + joypad + joystick + újságok) 38000,- Ft-ért. CASIO VDB-100 pixelképernyős karóra új elemmel 9000-ért. Érd.: **Daneluszki Zsolt**, 4400 Nyíregyháza, Rajk L. u. 38.

Eladó egy PHILIPS CM8833-II típusú sztereó színes monitor Amigához 21000,-Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán**, 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94 A lp. V/38

COMMODORE GYORSSZERVÍZ
Budapest, 175-10-24
Direkt telefon: (06-20) 348-246
XT/AT tápegység javítás és VIDEO szervizelés is!

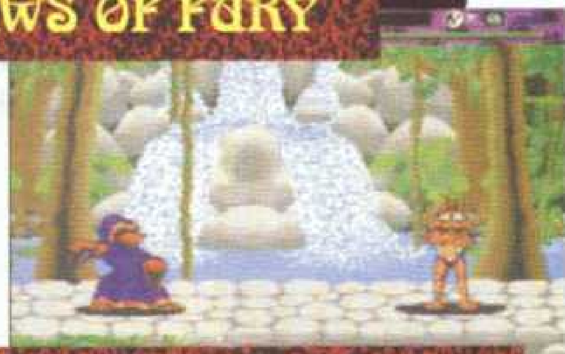
MEGA TRAVELLER 2.



DIE NORDLANDER



PAWS OF FURY



RALLY CHAMPIONSHIP



SIMON THE SORCERER 2.



SPERIS LEGACY



SUPER STREET FIGHTER II.



TURBO TRAX



WHALES VOYAGE II.



AMIGA NEWS

AMIGA témában még mindig a csúcson!



ACOMP BUDA Szaküzlet

Budapest,
XII. Királyhágó u.2. 1125
Tel./FAX: 156-6790